
BACHELORARBEIT

Herr
Falk Pötz

Ist der Jugendmedienschutz noch zeitgemäß?

Zur Sinnhaftigkeit von Altersfreigaben
für Spielfilme im Spiegel der
Medienwirkungsforschung und dem
Nutzungsverhalten von Jugendlichen mit
besonderer Betrachtung von Gewaltinhalten

2013

Bibliografische Angaben

Pötz, Falk

Ist der Jugendmedienschutz noch zeitgemäß? - Zur Sinnhaftigkeit von Altersfreigaben für Spielfilme im Spiegel der Medienwirkungsforschung und dem Nutzungsverhalten von Jugendlichen mit besonderer Betrachtung von Gewaltinhalten

Is the protection of media for minors outdated? - Reasonability of age ratings of movies as reflected in media effects research and media use with a focus on violence

59 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

Abstract

Einführung in die Thematik des Jugendmedienschutzes im Hinblick auf fiktionale Gewalt in Spielfilmen unter Berücksichtigung des aktuellen Forschungsstandes der Medienwirkungsforschung und Medienpsychologie. Skizzierung des aktuellen Forschungsstandes im Bezug auf Gewaltinhalte. Einführung in die Rechtslage und die Rechtspraktik, sowie die institutionelle Organisation des Jugendmedienschutzes in Deutschland. Besondere Berücksichtigung findet der Kunst- und Kulturaspekt des Films sowie das Nutzungsverhalten von Jugendlichen und die sich daraus ergebenden Probleme für die Prüfpraxis in Deutschland. Entwicklung von Handlungsempfehlungen für einen liberaleren und kunstorientierter Jugendmedienschutz im Bezug auf Spielfilme.

Fakultät: Medien

BACHELORARBEIT

Ist der Jugendmedienschutz noch zeitgemäß?

**Zur Sinnhaftigkeit von Altersfreigaben für
Spielfilme im Spiegel der Medienwirkungs-
forschung und dem Nutzungsverhalten von
Jugendlichen mit besonderer Betrachtung
von Gewaltinhalten**

Autor:

Herr Falk Pötz

Studiengang:

Film and Television

Seminargruppe:

FF10w5-B

Erstprüfer:

Prof. Dr. phil. Andreas Wrobel-Leipold

Zweitprüfer:

StR Carsten Beleites

Einreichung:

Mittweida, 13.08.2013

Faculty of Media

BACHELOR THESIS

Is the protection of media for minors outdated?

**Reasonability of age ratings of movies as
reflected in media effects research and me-
dia use with a focus on violence**

author:

Mr. Falk Pötz

course of studies:

Film and Television

seminar group:

FF10w5-B

first examiner:

Prof. Dr. phil. Andreas Wrobel-Leipold

second examiner:

StR Carsten Beleites

submission:

Mittweida, 13.08.2013

Abkürzungsverzeichnis

BPjM	Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften
FSK	Freiwillige Selbstkontrolle
GG	Grundgesetz
JMStV	Jugendmedienschutzstaatsvertrag
JuSchG	Jugendschutzgesetz
SGB	Sozialgesetzbuch
S-O-R (Modell)	Stimulus-Organism-Response-Modell
S-R (Modell)	Stimulus-Response-Modell
StGB	Strafgesetzbuch
USK	Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Abbildungsverzeichnis

Darst.1: Filmfreigaben ausgewählter Staaten im Vergleich	9
Darst.2: Indizierungsgründe für Gewaltdarstellungen in Filmen	11
Darst.3: Pieter Bruegel der Ältere, Triumph des Todes	14
Darst.4: Kollisionsmontage einer Sequenz aus Eisensteins Streik (UdSSR 1925)	17
Darst.5: Der Tod Christi als Motiv für Gemälde	19
Darst.6: Szene aus Die Passion Christi.	20
Darst.7: Szene aus The Great Train Robbery	20
Darst.8: Szene aus The Execution of Mary Stuart	21
Darst.9: Szene aus Ein Andalusischer Hund	21
Darst.10: Treppenszene aus Eisensteins Panzerkreuzer Potemkin	22
Darst.11: Szene aus Psycho	22
Darst.12: Schlusszene aus Bonnie und Clyde	23
Darst.13: Sylvester Stallone als „Ein-Mann-Armee“	23
Darst.14: Szene aus Natural Born Killers	24
Darst.15: Actionkomödie Lethal Weapon – Zwei stahlharte Profis.	26
Darst.16: Action-Exploitationsfilm Machete	26
Darst.17: Szene aus Tom Hoopers Texas Chainsaw Massacre	28
Darst.18: Entwicklung der Medienwirkungsforschung	29
Darst.19: Uses-And-Gratification-Approach	31
Darst.20: Systematisierung der theoretischen Konzepte zur Mediengewaltwirkung	33
Darst.21: Faktoren für die Attraktivität von Gewaltdarstellungen	39
Darst.22: Theorie des geplanten Verhaltens	41
Darst.23: Comicverfilmung 300	45
Darst.24: Szene aus Chiko	45
Darst.25: Szene aus Vier Brüder	45
Darst.26: Welche Gefühle rufen die Filme bei dir hervor?	46
Darst.27: Welche Themen sollten bei der Altersfreigabe berücksichtigt werden?	47
Darst.28: Findest du, dass es zu viele Filme mit Gewaltinhalten gibt?	48
Darst.30: Illegale Film-Downloads im Jahr 2007 nach Altersgruppen	49
Darst.31: Altersstruktur der Besucher von Arthouse-Filmen im Jahr 2011	50
Darst.32: Konsumhäufigkeit von Gewaltfilmen bei Jugendlichen	51
Darst.33: Konsumhäufigkeit von Horrorfilmen	51
Darst.34: Konsumhäufigkeit von Actionfilmen und Thrillern	51
Darst.35: Die beliebtesten Filmgenres von Jugendlichen in Deutschland	52
Darst.36: Mit wem schaust du gerne Spielfilme?	53
Darst.37: Das SINUS-Lebensweltmodell	53

Filmverzeichnis

Deutscher Verleihtitel	Originaltitel	Land	Jahr	Regie
300	300	USA	2007	Zack Snyder
Bambi	Bambi	USA	1942	David Hand
Blutgericht in Texas	The Texas Chain Saw Massacre	USA	1974	Tobe Hooper
Bonnie und Clyde	Bonnie and Clyde	USA	1967	Arthur Penn
Chiko	Chiko	D, IT	2008	Özgür Yıldırım
Der große Eisenbahnraub	The Great Train Robbery	USA	1903	Edwin S. Porter
Die Ankunft eines Zuges auf dem Bahnhof in La Ciotat	L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat	F	1896	Auguste und Louis Lumière
Die Passion Christi	The Passion of the Christ	USA, IT	2004	Mel Gibson
Easy Rider	Easy Rider	USA	1969	Dennis Hopper
Ein Andalusischer Hund	Un chien andalou	F	1929	Luis Buñuel
Goldfinger	Goldfinger	USA	1964	Guy Hamilton
Goldrausch	The Gold Rush	USA	1925	Charles Chaplin
Lethal Weapon – Zwei stahlharte Profis	Lethal Weapon	USA	1987	Richard Donner
Machete	Machete	USA	2010	Robert Rodriguez, Ethan Maniquis
Natural Born Killers	Natural Born Killers	USA	1994	Oliver Stone
Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens	Nosferatu – Eine Symphonie des Grauens	D	1922	Friedrich Wilhelm Murnau
Panzerkreuzer Potemkin	Bronenossez Potjomkin	UdSSR	1925	Sergei Eisenstein
Pat Garrett jagt Billy the Kid	Pat Garrett & Billy the Kid	USA	1973	Sam Peckinpah
Psycho	Psycho	USA	1960	Alfred Hitchcock
Pulp Fiction	Pulp Fiction	USA	1994	Quentin Tarantino
Rambo	First Blood	USA	1982	Ted Kotcheff
Spartacus	Spartacus	USA	1960	Stanley Kubrick
Star Wars: Episode IV - Eine neue Hoffnung	Star Wars: Episode IV – Eine neue Hoffnung	USA	1977	George Lucas
Streik	Statschka	UdSSR	1925	Sergei Eisenstein
The Execution of Mary Stuart	The Execution of Mary Stuart	USA	1895	Alfred Clark
Uhrwerk Orange	A Clockwork Orange	USA	1971	Stanley Kubrick
Vier Brüder	Four Brothers	USA	2005	John Singleton
Wenn die Gondeln Trauer Tragen	Don't Look Now	IT, GB	1973	Nicolas Roeg
Zwei außer Rand und Band	I due superpiedi quasi piatti	IT	1976	Enzo Barboni

Inhaltsverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis.....	V
Abbildungsverzeichnis.....	VI
Filmverzeichnis.....	VII
1. Einleitung.....	1
1.1 Aktuelle Debatte.....	1
1.1.1 Verbote müssen gut begründet sein.....	2
1.1.2 Ist Film Kunst?.....	2
1.1.3 Über diese Arbeit.....	3
1.2 Eingrenzung und Abgrenzung.....	4
1.3 Definition und Anmerkung.....	4
1.3.1 Jugendlicher.....	4
1.3.2 Spielfilme.....	4
1.3.3 Aggression und Gewalt.....	4
1.3.4 Geschlechtergerechte Sprache.....	5
2. Der Jugendmedienschutz in Deutschland.....	6
2.1 Das Problem der kollidierende Grundrechte.....	6
2.2 Jugendschutzgesetz (JuSchG).....	6
2.3 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV).....	7
2.4 Institutionen des Jugendschutzes.....	7
2.4.1 Freiwillige Selbstkontrolle (FSK).....	7
2.4.2 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM).....	10
2.5 Die Wirksamkeit des deutschen Jugendmedienschutzsystems.....	12
3. Aggression und Gewalt im Film.....	13
3.1 Aggression in der Kunst.....	14
3.2 Wie Film wirkt.....	15
3.3 Eine kurze Geschichte der Gewalt (im Film).....	20
3.4 Entwicklung: Gewalt im Filme heute und morgen.....	23
3.5 Das Problem der qualitativen Bewertung von Aggression im Film.....	24
3.5.1 Formen der Gewaltdarstellung in Spielfilmen.....	24
3.5.2 Beispiel: Kettensägen Massaker.....	26
4. Gewalt und Medienwirkungsforschung.....	28
4.1 Medienwirkungstheorien im Verlauf der Zeit.....	28
4.1.1 1. Phase: Stimulus-Response-Modell (S-R-Modell).....	28
4.1.2 2. Phase: Two-Step-Flow und Medienohnmacht.....	29
4.1.3 3. Phase: Rezipientenorientierung und Abkehr von der Monokausalität.....	29
4.2 Wirkungstheorien von Gewaltdarstellungen.....	31
4.2.1 Gewalthemmende Wirkungstheorien.....	32

Inhaltsverzeichnis	IX
4.2.2 Neutrale Wirkung	34
4.2.3 Aggressionsfördernde Wirkungstheorien	35
4.3 Medienpsychologische Einordnung der Rezeption von Gewaltinhalten	37
4.3.1 Phasen der Medienwirkung	37
5. Jugendliche und Medien	42
5.1 Gibt es eine besondere Medienwirkung bei Jugendlichen?	42
5.2 Wie Jugendliche selbst Gewalt im Film beurteilen	43
5.2.1 Projekt 16 der FSK	43
5.2.2 Nutzungsverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen	47
5.2.3 Sinus Lebenswelten	52
6. Schlussbetrachtungen und Fazit	54
6.1 Zusammenfassung der Kerninhalte	54
6.2 Handlungsempfehlungen	57
6.3 Weitere Untersuchungsansätze	58
6.4 Ausblick	59
Quellen- und Literaturverzeichnis	IX
Eigenständigkeitserklärung	XIII

1. Einleitung

1.1 Aktuelle Debatte

Der Schutz der Jugend ist eine der wichtigsten Aufgaben des Staates. Darüber herrscht weitgehend gesellschaftlicher Konsens. Auch herrscht Einigkeit darüber, dass Medien aus unserer Gesellschaft nicht mehr wegzudenken sind und der Umgang mit ihnen für viele Lebensbereiche essentiell geworden ist. Zwar erleben selbst erklärte Medienverweigerer oder „Generalkritiker“ in regelmäßigen zeitlichen Abständen eine Renaissance, doch handelt es sich dabei meist um Einzelmeinungen, die oftmals schnell wieder in Vergessenheit geraten. Die Veränderungen in der Medienlandschaft ist täglich sichtbar. An Stelle von Kino, Fernseher, Videorecorder, Telefon oder Radio treten heute multifunktionale Geräte in die alle oben genannten Einzelmedien hinein diffundieren. Ultramobile Computer und leistungsfähige Smartphones machen multimediale Inhalte überall und jederzeit verfü- und nutzbar. Mit fortschreitender Medialisierung des Alltags hat auch die Debatte um die Notwendigkeit und die Effektivität des Jugendmedienschutzes eine neue Dynamik erreicht. Die Forschungslage zur Zukunft der Mediennutzung ist uneinheitlich, widersprüchlich und oftmals gar nicht vorhanden - zu schnell verändern sich Technik, Angebot und Art der Nutzung. In dieser Situation der allgemeinen Unsicherheit treffen Skeptiker auf fruchtbaren Boden. Von „digitaler Demenz“¹ ist da die Rede und erneut entzündet sich jene Debatte um Sinn, Nutzen und Gefahren von neuen Medien, die Begleiterscheinungen jeder neuen Medientechnik zu sein scheint.

Debatten verlagern sich, Gesetze bleiben

Doch diese Debatten sind nicht obsolet, auch wenn sie oft hektisch und unsachlich geführt werden². Der Schutz der Jugend ist ein hehres und wichtiges Anliegen. Oftmals werden im Zuge dieser Debatten gesetzgeberisch Fakten geschaffen oder die Diskurse haben Einfluss auf die Interpretation durch die entsprechenden Gremien, wie etwa der FSK oder der USK. Es scheint systemimmanent zu sein, dass - wenn die Diskussion erst einmal abgeebbt ist -, ein sachlicher Blick zurück vermieden wird. Dabei wäre dieser dringend angebracht, so wie eine Versachlichung der ganzen Debatte dem Thema dienlicher wäre, als die oftmals reflexartigen Schuldzuweisungen durch Politiker, wenn im Zuge eines tragischen Vorfalls, wie etwa einem Amoklauf, die Medienlandschaft unter Beschuss steht. Doch ist es auch eben jene Medienlandschaft, die durch ihre Berichterstattung nicht selten ein verzerrtes Bild der Realität liefert. Nach Müller et al. ist die Inkompetenz der Medien adäquat über Medienwirkungen und ihre Folgen zu berichten einer der Hauptgründe für die Verunsachlichung der Gewaltdebatte.³

1 Siehe dazu auch Spitzer, Digitale Demenz, 2012

2 Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S 16

3 Vgl. Müller et al., Journalistische Vorstellungen von Medienwirkungen, 2013, 166–182,

Das Thema der Debatte um den Jugendschutz in den Medien hat sich verlagert. In der 1980er und 1990er Jahren wurde viel über Gewalt in Spielfilmen in Kino und Fernsehen diskutiert. Heute stehen Scripted Reality, Soziale Netzwerke, Handy- und Internetvideos und Computerspiele mehr im Fokus der Öffentlichkeit. Das hat Einfluss auf die Wissenschaft. Die Medienwirkungsforschung ist eine trendgesteuerte Wissenschaft⁴. Politik und Gesellschaft, ja auch die Medien selbst fordern Antworten meist aus aktuellen und tragischen Anlässen. Doch was bleibt, wenn sich der Fokus der Debatte erneut verlagert?

1.1.1 Verbote müssen gut begründet sein

Film ist einer der wichtigsten Bestandteile des westlichen Kulturkreises. In vielen Orten der Welt werden kritische Filmemacher verfolgt oder in ihrer Arbeit eingeschränkt. Film ist kritisch und universell verständlich, Film ist emotional und dadurch besonders wirkungsvoll bei der Übertragung von Botschaften. Das geht weit über die Frage der Gewalt hinaus. Die Darstellung von Gewalt ist in Filmen ein weit verbreitetes Phänomen. Nicht immer dient diese Gewalt einem höheren Ziel, der Kunst oder der Aufklärung. Aber: Eine Gesellschaft, die zum Schutz ihrer Jugend in diesen bedeutenden Teil der Kultur regulierend eingreift, sollte gute Gründe haben. Diese Gründe sollten auf wissenschaftlichen Erkenntnissen beruhen, nicht auf moralischen Vorurteilen. Die Kunstfreiheit ist ein hohes Gut. Wird diese Kunstfreiheit eingeschränkt, so muss das wichtige, diesem fundamentalen Grundrecht übergeordnete Ziele haben.

1.1.2 Ist Film Kunst?

Seit der Entwicklung des Films streiten Filmschaffende, Kritiker, Gelehrte, Filmliebhaber und -hasser darüber ob Film Kunst sei oder nicht. Tatsächlich begann der Film seine Karriere als Jahrmarktdarsteller. Selbst die Filmpioniere Auguste und Nicolas Lumière glaubten nicht an die Zukunft des von ihnen miterfundenen Mediums.

Kracauer sieht den Film nicht als eigenständige Kunst, sondern als Weiterentwicklung der Fotografie. Diese sieht er als Kunst, weist aber auf den stets schwelenden Streit um die Legitimation der Fotografie als Kunstform hin.⁵

Eben dieses Mäandern zwischen den Welten, Kunst auf der einen Seite, Unterhaltung auf der anderen Seite machen Film geradezu prädestiniert zur Projektion der Schuld, wenn an anderer Stelle kein geeigneter Schuldiger zu finden ist. Film ist immer das was es im Sinne der Durchsetzung der eigenen Ziele gerade sein soll. Dabei wird im Falle der Filmkunst oft mit zweierlei Maß gemessen. Aber ist jedes Theaterstück, jedes Gemälde, jedes Musikstück höchste Kunst? Volkstheater ist oftmals derb, Literatur manchmal seicht und viele Gemälde naiv. Und nicht selten liegt darin sogar die Stärke dieser Werke. Wir schmunzeln heute darüber, dass einst Karl Morgenstern lesesüchtige

⁴ Vgl. Bonfadelli, Friemel 2011 – Medienwirkungsforschung, S.14

⁵ Vgl. Kracauer, Theorie des Films, 1985, S.46 ff.

Jugendliche therapieren wollte. Oder wäre es in den 1970er Jahren denkbar gewesen, dass mit Art Spiegelmans MAUS ein Comic den renommierten Pulitzer Preis gewinnt, als diese Form der Literatur für viele noch als minderwertiger, geistig verarmender Schund galt und bis heute gilt?

Der Kunstbegriff ist dehnbar. Das liegt in der Natur der Sache. Kunst die allen gefällt ist beliebig. Und so ist manches Werk und manches Medium zuerst gescholten, verteufelt worden, das heute zur Hochkultur zählt und händeringend nach jungem Publikum dürrstet. Alterskontrollen in einer Shakespeare-Aufführung sind heute (in Europa) selbst bei sehr drastischer Darstellung kaum denkbar, einem 14-Jährigen den Weg in die Kunsthalle zu versperren, weil dort Bilder mit Gewaltdarstellungen hängen wohl auch. Warum nimmt also Film für viele Pädagogen, Politiker und Eltern eine Sonderstellung ein?

1.1.3 Über diese Arbeit

Diese Arbeit soll in die Thematik des Jugendmedienschutzes in Deutschland einführen und die Sinnhaftigkeit des bestehenden Systems der Altersfreigaben für Jugendliche bei Spielfilmen überprüfen. Dabei wird besonderen Wert auf eine ganzheitliche Betrachtung gelegt; das heißt: Der Kunstaspekt, der in so vielen Arbeiten über Jugendmedienschutz und Medienwirkungsforschungen vernachlässigt wird, soll hier Gegenstand der Betrachtung sein. Auch soll der Spielfilm als eigene Darstellungsform gesondert untersucht werden. Dies ist nicht immer leicht, da die entsprechenden Untersuchungen auf die sich diese Arbeit stützt oftmals keinen Unterschied zwischen Fernsehen, Film, Spielen und anderen Medien machen. Dennoch lassen sich viele Ergebnisse dieser Studien auch auf das Medium Film und dessen Rezeption übertragen.

Nach dieser kurzen Einführung wird zunächst der rechtlichen Aspekt des Jugendmedienschutzes als Teil des Jugendschutzes beschrieben. Es wird das Problem des kollidierenden Rechts zwischen der verfassungsmäßigen Kunstfreiheit und der Pflicht des Staates zum Schutz der Jugend dargelegt. Dabei werden die wichtigsten Rechtsquellen dargestellt und die zentralen Institutionen des Jugendmedienschutzes und ihre Arbeitsweise im Bezug auf Film erläutert.

Kapitel drei beleuchtet das Medium Film und sein Bezug zur Gewalt. Anhand mehrerer Beispiele soll verdeutlicht werden, dass Gewaltinhalte kein Alleinstellungsmerkmal des Films sind. Abschließend wird die Schwierigkeit der Bewertung von Gewaltinhalten im Hinblick auf den Jugendmedienschutz eingegangen und an einem Beispiel illustriert.

Das vierte Kapitel stellt einige wichtige Theorien der Medienwirkung und der Medienpsychologie im Allgemeinen und ihre Bedeutung für die Gewaltwirkungsforschung im Film im Besonderen vor. Dabei wird auf die drei Hauptströmungen in der Forschung eingegangen und der aktuelle Forschungsstand skizziert.

Kapitel fünf beleuchtet die Medienwelt von Jugendlichen und Jungen Erwachsenen. Dabei wird auf das Nutzungsverhalten dieser Gruppe eingegangen. Dann werden die in Ka-

pitel vier dargestellten Medienwirkungstheorien im Bezug auf die besondere Wirkung auf Junge Menschen untersucht. Zudem wird auf Einstellung der Jugendlichen zum Film, Gewalteinhalten und zum Jugendmedienschutz eingegangen.

Kapitel sechs fasst die wichtigsten Ergebnisse der Arbeit zusammen und schließt ein Fazit. Schließlich werden konkrete Vorschläge als Beitrag für die gesellschaftliche Debatte entwickelt und die Möglichkeiten eines gemeinschaftlichen Jugendmedienschutzes in der Europäischen Union erwogen.

1.2 Eingrenzung und Abgrenzung

Diese Arbeit wird sich auf die Darstellung von körperlicher, nicht-sexueller Gewalt beschränken. Das Thema wird weiterhin auf die Medienwirkung gewalttätiger Inhalte in fiktionalen Spielfilmen eingegrenzt. Eine weitere Differenzierung nach unterschiedlichen Fernsehinhalten findet nicht statt. Auch wird keine Unterscheidung zwischen der Rezeption von Filmen im Kino und im Fernsehen oder auf Bilddatenträgern vorgenommen.

1.3 Definition und Anmerkung

1.3.1 Jugendlicher

Jugendliche im Sinne dieser Arbeit sind Personen, die das 14. Lebensjahr erreicht, das 18. Lebensjahr jedoch noch nicht vollendet haben. Diese Definition deckt sich mit jener, die auch im deutschen Recht am häufigsten Anwendung findet.⁶ Junge Erwachsene sind Menschen, die älter als 18, jedoch jünger als 30 sind.

1.3.2 Spielfilme

Spielfilme sind fiktionale Langfilme, die in Kinos aufgeführt werden, im Fernsehen ausgestrahlt, auf materiellen Datenträgern verbreitet oder durch geeignete Endgeräte aus dem Internet gestreamt werden. Hierzu gehören nicht Experimental- oder Kurzfilme. Die Inhalte lassen sich teilweise auf hochwertige fiktionale Serienformate übertragen.

1.3.3 Aggression und Gewalt

Aggression

Aronson et al. definiert Aggression als „intendiertes Handeln mit dem Ziel, Schaden oder Schmerz zuzufügen. Die Handlung kann physisch oder verbal erfolgen; sie kann ihr Ziel

6 § 7 (1) SGB VIII

erreichen oder auch nicht.“⁷ Er unterscheidet zudem zwischen feindseliger Aggression und instrumenteller Aggression. Bei ersterer dient die Aggression nicht vorrangig der Zuführung von Schmerz oder Zerstörung, sondern einem anderen Ziel, beispielsweise dem K.O. Sieg bei einem Boxer, der zwar mit Schmerz und Schädigung verbunden ist, diese aber nicht das vorrangige Ziel darstellen. Bei der feindseligen Aggression sind Gefühle wie Wut und Ärger Grund für das aggressive Handeln und die Zuführung von Schmerz oder Schaden ist das Ziel.⁸

Gewalt

Duden - Die deutsche Rechtschreibung definiert Gewalt als:

1. Macht, Befugnis, das Recht und die Mittel, über jemanden, etwas zu bestimmen, zu herrschen.
2. unrechtmäßiges Vorgehen, wodurch jemand zu etwas gezwungen wird [gegen jemanden, etwas rücksichtslos angewendete] physische oder psychische Kraft, mit der etwas erreicht wird.
3. (gehoben) elementare Kraft von zwingender Wirkung.

Der Gewaltbegriff im Sinne dieser Arbeit

Im Sinne dieser Arbeit soll vor allem zwischen fiktiver und realer Gewalt unterscheiden werden. Fiktive Gewalt ist jede Form der körperlichen Aggression, die in Filmwerken von handelnden Figuren gegenüber anderen handelnden Figuren dargestellt werden. Diese Erweiterung ist vorzunehmen, da viele Filme nichtmenschliche Charaktere haben. Reale Gewalt ist jede Form der durch Menschen tatsächlich ausgeübten Aggressionshandlungen im Sinne der Definition von Aronson.

1.3.4 Geschlechtergerechte Sprache

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Bezeichnungen gelten - wenn nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet - gleichwohl für beiderlei Geschlecht.

⁷ Aronson et al., Sozialpsychologie, 2008, S. 383

⁸ Vgl. ebd., 2008, S. 383

2. Der Jugendmedienschutz in Deutschland

In diesem Kapitel werden einige wichtige Rechtsquellen angesprochen, die bedeutendsten Institutionen vorgestellt, sowie deren Arbeitsweise kurz erläutert. Durch das duale Rundfunksystem in Deutschland, dem föderalen Aufbau des Landes, sowie den unterschiedlichen Zuständigkeiten für unterschiedliche Medien werden nur einige wichtige Rechtsquellen und Institutionen aufgeführt. Das Grundprinzip des Jugendmedienschutzes ist es, Kinder und Jugendliche vor der schädlichen Wirkung von Medien auf die körperliche- und geistige Entwicklung zu schützen.

2.1 Das Problem der kollidierende Grundrechte

In Art. 5 Abs. 1 GG heißt es: „Jeder hat das Recht, seine Meinung in Wort, Schrift und Bild frei zu äußern und zu verbreiten und sich aus allgemein zugänglichen Quellen ungehindert zu unterrichten. Die Pressefreiheit und die Freiheit der Berichterstattung durch Rundfunk und Film werden gewährleistet. Eine Zensur findet nicht statt.“

In Art. 5 Abs. 2 GG wird bereits auf den Jugendschutz hingewiesen. Dort heißt es: „Diese Rechte finden ihre Schranken in den Vorschriften der allgemeinen Gesetze, den gesetzlichen Bestimmungen zum Schutze der Jugend und in dem Recht der persönlichen Ehre.“ Auch Art. 5 Abs. 3 GG ist sehr bedeutungsvoll, da er die Kunstfreiheit garantiert. Hier heißt es: „Kunst und Wissenschaft, Forschung und Lehre sind frei.“ Es handelt sich demnach bei allen Gesetzten, die den Jugendschutz betreffen um Einschränkungen der in Artikel 5 garantierten Rechte. Prinzipiell gelten die Grundfreiheiten des Grundgesetzes für alle Menschen in Deutschland - auch für Kinder.

Aus Artikel 2 Abs. 1 in Verbindung mit Art1 Abs. 1GG ergibt sich jedoch auch das Recht eines Jugendlichen auf ungestörte Persönlichkeitsentwicklung. Daraus wird eine Fürsorgepflicht des Staates abgeleitet. Diese mündet in der Ausgestaltung des Jugendschutzgesetzes, das es dem Staat ermöglicht, die in Artikel 2 verankerten Freiheitsrechte für Kinder und Jugendliche einzuschränken. Man spricht in diesem Fall von kollidierendem Recht. Die Abwägung dieser beiden Grundrechte war mehrfach Gegenstand der Rechtsprechung. Sie wurde Grundsätzlich vom Bundesverfassungsgericht bestätigt.⁹

2.2 Jugendschutzgesetz (JuSchG)

Im Jugendschutzgesetz finden sich zentrale gesetzliche Regelungen über den Umgang mit medialen Inhalten im Hinblick auf eine Rezeption durch Kinder und Jugendliche. Wichtigste Grundsätze sind die Überprüfungspflicht für alle in Deutschland vertriebenen Medien, die Kennzeichnungspflicht und die Indizierungspflicht im Falle einer Gefährdung¹⁰

⁹ Vgl. Fechner, Medienrecht, 2012, S. 159

¹⁰ Vgl. ebd.

Grundlage der Filmbeurteilung und Altersfreigabe ist §14 Abs.1: „Filme sowie Film- und Spielprogramme, die geeignet sind, die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen, dürfen nicht für ihre Altersstufe freigegeben werden.“

2.3 Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV)

Der JMStV ist ein Vertrag zwischen den Bundesländern der Bundesrepublik Deutschland und hat den Rang eines Bundesgesetzes. Wichtigste Bestandteile des Vertrages sind Regelungen zur Einhaltung des Jugendschutzes durch die öffentlich-rechtlichen und privaten Rundfunkanstalten.¹¹

2.4 Institutionen des Jugendschutzes

2.4.1 Freiwillige Selbstkontrolle (FSK)

Die FSK ist eine Einrichtung der Spitzenorganisation der Filmwirtschaft. Ihre Hauptaufgabe ist die inhaltliche Prüfung von Filmen zur Altersfreigabe. Die Aufgabe der FSK leitet sich aus dem Jugendschutzgesetz ab. Die FSK übernimmt im Rahmen einer Selbstverpflichtung die gesetzlich vorgeschriebene Prüfungs- und Kennzeichnungspflicht wahr. Grundsätzlich dürfen in Deutschland nur geprüfte und gekennzeichnete Filme verkauft oder öffentlich vorgeführt werden.¹²

Verfahren

Auf Antrag eines Filmverleihs oder -vertriebs wird ein Film bei der FSK auf Prüfung eingereicht. Die Prüfung erfolgt durch ehrenamtliche, von der Filmwirtschaft ökonomisch unabhängigen Prüfer. Die Prüfer müssen pädagogische, medienwissenschaftliche oder psychologische Kenntnisse haben und werden zunächst für drei Jahre bestimmt.¹³

Der 7-köpfig besetzte Arbeitsausschuss sichtet den Spielfilm und diskutiert im anschließenden Filmgespräch Fragen nach der Gesamtwirkung des Films sowie der Bedeutung einzelner Szenen. Die inhaltliche Auseinandersetzung über das Genre, die Erzählung, Figurenzeichnung, Sprache, Spannungserzeugung, Musik, Vertonung, Kamera, Licht- und Farbgestaltung und den Schnitt bildet das Fundament für die folgende Wirkungsdiskussion. Im Mittelpunkt der Wirkungsbeurteilung von Horrorfilmen steht das Thema „Gewalt und Tötung“, das inhaltlich und bezogen auf seine filmische Umsetzung in den Blick genommen wird: Wie sind Täter- und Opferfiguren im Film dargestellt? Aus wessen

¹¹ Vgl. Fechner, Medienrecht, 2012, S. 159

¹² Vgl. ebd., 161ff

¹³ Grundsätze der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH, 21. Fassung vom 01. Dezember 2012: http://www.spio.de/media_content/422.pdf, abgerufen am 24.07.2013

Perspektive wird ein Gewaltvorgang dargestellt? Werden die Folgen von Gewalt thematisiert und gezeigt? Wie sind Gewaltdarstellungen geschnitten und vertont? Welche Musik ist unterlegt? Wie sind die Kulissen im Gewaltkontext gestaltet? Gibt es einen Zusammenhang zwischen Gewalt und Sexualität? Die Ausschussmitglieder beurteilenden Kontext, in dem Gewalt stattfindet, sowie die konkrete Gewaltinszenierung. Je ausführlicher der Tathergang, die Schädigung des Opfers, die Folgen der Gewalt und auch die handelnden Protagonisten dargestellt sind, um so eher ist es dem Rezipienten möglich, eine ethische Position zum Gezeigten zu beziehen. Setzt die im Film thematisierte und visualisierte Gewalt Impulse zur Kommunikation und Auseinandersetzung, so kann sie auch schon einem jugendlichen Publikum zugänglich gemacht werden.¹⁴

Nach erfolgter Prüfung erhält jedes Medium eine Altersfreigabe. Diese staffelt sich in

- Freigegeben ohne Altersbeschränkung (FSK 0)
- Freigegeben ab sechs Jahren (FSK 6)
- Freigegeben ab zwölf Jahren (FSK 12)
- Freigegeben ab sechzehn Jahren (FSK 16)
- Keine Jugendfreigabe (FSK 18)

Jugendfreigabe: „freigegeben ab 16 Jahren“

Ein von Gewalt und Tötung ausgehendes Wirkungsrisiko für ein jugendliches Publikum ist die Beeinträchtigung. Obwohl die Ausschussmitglieder von der Tatsache ausgehen, dass 16-Jährige kompetente und erfahrene Medienrezipienten sind und ihre persönliche und soziale Integration weitgehend vollzogen erscheint, werden insbesondere von Horrorfilmen ausgehende sozial-schädigende Botschaften und verrohende Wirkungen problematisiert. Konkret können folgende Aspekte zu einer Verweigerung der Jugendfreigabe führen: Rechtfertigung von Gewalt - Gewaltinszenierung aus Täterperspektive - eine Faszination, die von gewalttätigen Helden ausgeht - Aufbau von Feindbildern - Gewalt als einziges Problemlösungsmittel - Verknüpfung von Gewalt und Sexualität - eine sexualisierte, gewaltorientierte Sprache - eine explizite Inszenierung von Gewalt und Darstellung von Gewaltspitzen.¹⁵

Kennzeichnung: „Keine Jugendfreigabe“

Wird einem Film oder Bildträger keine Freigabe für jugendliche Zuschauer erteilt, so rückt im Zuge der Erteilung des Kennzeichens „Keine Jugendfreigabe“ die Frage in der Mittelpunkt der Beurteilung, ob vom Kinofilm eine „schwere“ und vom Video- und DVD-Film eine „einfache“ Jugendgefährdung ausgeht (gemäß §14(3) und (4) JuschG). Folgende inhaltliche Aspekte gilt es im Zuge der Diskussion um eine „einfache Jugendgefährdung“ zu berücksichtigen: Wird Gewalt in großem Stil und epischer Breite dargestellt? - Ist Gewalt vorrangiges Konfliktlösungsmittel? - Gilt Selbstjustiz als einzig probates Mittel zur

¹⁴ Vgl. Felsmann, Mediale Tabubrüche vs. political correctness, 2009, S. 4

¹⁵ Vgl. ebd. S. 14

Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit? - Sind Mord- und Metzelszenen selbstzweckhaft und detailliert dargestellt? - Geschieht die Anwendung von Gewalt im Namen des Gesetzes als völlig selbstverständlich? Eine „schwere Jugendgefährdung“ bei Kinofilmen gilt in dem Fall als gegeben, wenn der Film besonders realistische, grausame und reißerische Darstellungen selbstzweckhafter Gewalt beinhaltet, die das Geschehen beherrschen und offensichtlich geeignet sind, die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit schwer zu gefährden (§15 Abs. 2 Nr. 3a und § 15 Abs. 2 Nr. 5 JusfG). Der Begriff des Kunstvorbehalts wird in der Diskussion um Jugendgefährdung zwischen inhaltlicher Aussage und ihrer formalen Ausgestaltung mit abgewägt. Erhält ein Film das Kennzeichen „Keine Jugendfreigabe“, so ist eine nachgehende Indizierung durch die Bundesprüfstelle ausgeschlossen und eine uneingeschränkte Vermarktung mit Rechtssicherheit für den Anbieter gewährt.¹⁶

Filmfreigaben im Internationalen Vergleich

Altersfreigaben im internationalen Vergleich

Land	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Deutschland/Germany [1][2]	x						x						x				x		x
Belgien/Belgium	x																x		
Bulgarien/Bulgaria [1][3]	x												x				x		
Dänemark/Denmark [2]	x							x				x				x			
Estland/Estonia [3]	x						x						x		x		x		
Finnland/Finland [1][2]				x				x				x		x		x			x
Frankreich/France [1]	x												x				x		x
Griechenland/Greece [1]	x													x				x	
Großbritannien/UK [1][2][3]	x												x			x			x
Irland/Ireland [1][2][3]	x												x			x	x		x
Italien/Italy	x														x				x
Lettland/Latvia [3]	x							x					x				x		x
Malta [3]	x												x		x		x		x
Niederlande/Netherlands	x						x			x			x				x		
Österreich/Austria	x						x				x		x		x		x		
Polen/Poland [3]	x							x								x			x
Portugal [1][2]					x		x						x				x		x
Rumänien/Romania [1]	x												x			x			x
Schweden/Sweden [1][2]	x							x				x				x			
Spanien/Spain [1][3]	x							x					x				x		x
Tschechien/Czech Republic [1]	x												x			x			x
Ungarn/Hungary [1]	x												x				x		x
USA [1][2][3]	x													x				x	x
Australien/Australia [1][2][3]	x															x			x
Japan [2]	x												x			x			x
Singapur/Singapore [2]	x																x		x
Neuseeland/New Zealand [2][3]	x													x		x	x		x

Darst. 1: Filmfreigaben ausgewählter Staaten im Vergleich, Quelle: FSK

¹⁶ Vgl. Felsmann, Mediale Tabubrüche vs. political correctness, 2009, S. 6

Deutschland liegt im Mittelfeld des Vergleichs der Anzahl der Abstufungen bei den Altersfreigabegrenzen. Die Stufen 12, 16 und 18 kommen am häufigsten vor. Da aber die Methoden und historisch gewachsenen Bewertungsmaßstäbe in der Praxis der Filmbewertung in den einzelnen Staaten differenziert, lohnt sich der Blick auf die qualitative Auswirkung. Im Vergleich zu den meisten Staaten bewertet die FSK und die BPjM deutlich strenger. So ist seit den 2000er Jahren ein Anstieg in der Zahl der Filme zu beobachten, die keine Altersfreigabe erhalten.

2.4.2 Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM)

Die BPjM ist eine Bundesbehörde, deren Aufgabe die Prüfung und Aufnahme jugendgefährdender Medieninhalte ist. Sie wird meist auf Antrag durch Jugendämter oder anerkannte Träger der freien Jugendhilfe tätig.¹⁷

Verfahren

Ein vorgelegtes Medium wird einem aus drei oder 12 Personen bestehenden Gremium zur Ansicht vorgelegt und bewertet. Die Gremien setzen sich neben den hauptamtlichen Vorsitzenden und Beisitzern der BPjM aus Vertretern verschiedener Mediengattungen, Personen aus Kunst- und Kultur, Wissenschaft sowie sozialer und religiöser Institutionen zusammen. Bei einer Mehrheit von 2/3 der Stimmen erfolgt eine Indizierung des Filmes, also einer Aufnahme in eine Liste mit jugendgefährdenden Inhalten.

Die indizierten Filme dürfen in Deutschland nicht mehr öffentlich ausgelegt werden, versendet, beworben oder aufgeführt werden. Sie dürfen in Geschäften nur auf Nachfrage an Personen über 18 verkauft werden (Handel unter dem Ladentisch). Die Indizierung ist 25 Jahre lang gültig. Danach muss entweder ein neues Prüfverfahren eingeleitet werden oder der Film aus dem Index gelöscht werden.¹⁸

Eine weitere Aufgabe der BPjM ist das Führen eines gesonderten Indexes mit Medien, die nach dem Strafrecht gewaltverherrlichend und deren Herstellung oder Verbreitung unter Strafe stehen¹⁹, zu führen. Dies kann Medien betreffen, die bereits von der BPjM bewertet worden sind.

¹⁷ Vgl. Fechner, Medienrecht, 2012, S. 162

¹⁸ <http://www.bundespruefstelle.de>, abgerufen am 03.08.2013

¹⁹ § 131 (1) StGB- Gewaltdarstellung

Filme gelten wegen ihrer darin enthaltenen Gewaltdarstellung als Jugendgefährdend:

- wenn sie selbstzweckhafte und detaillierte Darstellungen von Gewalthandlungen, insbesondere von Mord- und Metzelszenen enthalten,
- wenn ihre Inhalte, die Selbstjustiz als einzig bewährtes Mittel zur Durchsetzung der vermeintlichen Gerechtigkeit nahe legen oder
- wenn sie verrohend und zu Gewalttätigkeit oder Verbrechen anreizend wirken. Diese gilt nach der Spruchpraxis der Bundesprüfstelle dann als erfüllt,
 - wenn Gewalt- und Tötungshandlungen das mediale Geschehen insgesamt prägen. Der Kontext ist dabei zu berücksichtigen: Gewalt- und Tötungshandlungen können für ein mediales Geschehen z.B. dann insgesamt prägend sein,
 - wenn das Geschehen ausschließlich oder überwiegend auf dem Einsatz brutaler Gewalt bzw. auf Tötungshandlungen basiert und/oder wenn Gewalt in großem Stil und in epischer Breite geschildert wird,
 - wenn Gewalt legitimiert oder gerechtfertigt wird. Dies ist dann gegeben, wenn die Anwendung von Gewalt als im Namen des Gesetzes oder im Dienste einer angeblich guten Sache oder zur Bereicherung als gerechtfertigt und üblich dargestellt wird, sie jedoch faktisch Recht und Ordnung negiert, oder wenn Gewalt als Mittel zum Lustgewinn oder zur Steigerung des sozialen Ansehens positiv dargestellt wird,
 - wenn Gewalt und deren Folgen verharmlost werden. Unter Umständen kann auch das Herunterspielen von Gewaltfolgen eine Gewaltverharmlosung zum Ausdruck bringen und somit in Zusammenhang mit anderen Aspekten (z.B. thematische Einbettung, Realitätsbezug) jugendgefährdend sein, soweit nicht bereits die Art der Visualisierung oder die ernsthafte inhaltliche Auseinandersetzung mit Gewalt die notwendige Distanzierung erkennbar werden lässt.

Bei der Bewertung der Frage, ob bei einem Film eine Jugendgefährdung vorliegt, kann von Bedeutung sein, wer Opfer der Gewalttaten ist, welchen Realitätsbezug die Gewaltdarstellungen haben und welchem Genre der Film zuzurechnen ist.

Darst.2: Indizierungsgründe für Gewaltdarstellungen in Filmen, Quelle: Bundesprüfstelle für Jugendgefährdende Medien, <http://www.bundespruefstelle.de/bpjm/Jugendmedienschutz-Medienerziehung/Film-Fernsehen/jugendgefaehrdung,did=106680.html>, abgerufen am 08.07.2013

2.5 Die Wirksamkeit des deutschen Jugendmedienschutzsystems

Späth sieht in der deutschen Praxis fundamentale Probleme und zweifelt, ob das System in Zukunft aufrecht erhalten werden kann. Er kritisiert, dass die beiden Systeme der FSK und des BPjM einander widersprechen. Indizierungen seien nur notwendig bei eindeutig pornografischen oder volksverhetzenden Inhalten, die Rechtsvorschriften des § 18 Abs. 8 S.1 seien für Schriften im klassischen Sinne (dies schließt Spielfilme mit ein) ausreichend. Auch ist dessen Durchsetzungsfähigkeit zu bezweifeln, da durch die technische Entwicklung selbst hochproblematische Inhalte leicht verfügbar sind.²⁰

Die Verfügbarkeit ist in der heutigen Zeit aber nicht mehr nur auf den Besitz eines Mediums zu reduzieren. Das Internet und seine ihm eigenen Vervielfältigungs- und Verbreitungsmöglichkeiten agiert außerhalb des deutschen Rechtsraumes. So sieht Handke eine starke Veraltung der Rechtsvorschriften, die direkt Bezug auf den Jugendmedienschutz nehmen. Der Gesetzgeber habe nicht mit den technischen und wissenschaftlichen Entwicklungen mithalten können.²¹

20 Vgl. Stath, Jugendmedienschutz im Bereich der Filme und Unterhaltungssoftware, 2006, S. 278

21 Vgl. Handke, Die Effizienz der Bekämpfung jugendschutzrelevanter Medieninhalte mittels StGB, JuSchG und JMStV, 2012, S. 236

3. Aggression und Gewalt im Film

Medien funktionieren unterschiedlich. Jedes Medium hat besondere Stärken und Schwächen. Film wirkt auf mehreren Ebenen. Das erzählen in Bildern ist besonders eindrucksvoll, die Bildsprache ist fast universell verständlich und übt auf viele Menschen eine faszinierende Wirkung aus. Die Debatte um den Jugendschutz konzentriert sich in aller Regel auf das Fernsehen, Kino und Videospiele und seit einiger Zeit auf das Internet. Andere Medien wie Zeitungen, Zeitschriften oder Radio finden in diesen Debatten kaum statt, insbesondere dann, wenn es um Gewalt geht. Dem bewegten Bild wird also eine besonders starke Medienwirkung nachgesagt mit besonderer Intensität in der Wirkung auf Kinder und Jugendliche.

„Naturkatastrophen, die Gräuel des Krieges, Gewalttaten und Terrorakte, hemmungsloses erotisches Triebleben und der Tod sind Ereignisse, die das menschliche Bewusstsein zu überwältigen drohen. Jedenfalls rufen sie Erregungszustände und Ängste hervor, die sachlich abgelöste Beobachtungen unendlich erschweren.“²²

Kracauer sieht im Film „Phänomene die das Bewusstsein überwältigen“ und nur von einer Kamera unverzerrt dargestellt werden können. „Der Geschmack den der Film immer wieder am Grässlichen findet, und die Ungehemmtheit, mit der er es darzustellen liebt, haben ihm oft den Vorwurf billiger Sensationshascherei eingetragen. Dieses Urteil stützt sich auf die unbestreitbare Tatsache, daß Filme gewöhnlich Sensationen weit mehr ausspinnen, als es irgendwelche moralischen Zwecke rechtfertigen; häufig scheinen solche Zwecke nur als Vorwand für die Wiedergabe eines furchtbaren Mordes oder dergleichen zu dienen.“²³

Um das Ausmaß der Debatte um Jugendmedienschutz und dem Kulturgut Film in ihrer gesamten Dimension zu begreifen, ist eine Betrachtung aus filmästhetischer Sicht wichtig. Häufig genug wird dieser Aspekt vernachlässigt. Film aber ist eine Kunst. Der Jugendmedienschutz greift in direkter und indirekter Weise in diese Kunst ein. Zum einen, indem er einem Kreis der möglichen Rezipienten den Zugang entzieht, zum anderen weil er durch Auflagen oder andere Einflüsse in die Inhalte eines Filmwerkes eingreift.

Dieses Kapitel soll vermitteln, warum Gewalt in der Kunst im Allgemeinen und im Film im Besonderen eine so wichtige Rolle spielt. Es soll zudem ein Gefühl dafür vermittelt werden, wie Filme aus filmästhetischer Sicht wirken. Dabei sollen die Sichtweisen Filmschaffender aber auch Filmtheoretiker berücksichtigt werden. Um dieses Grundverständnis für die Verwendung von Gewaltinhalten im Film zu erhalten, ist es wichtig einige filmtheoretische Ansätze zu erläutern. Ein kurzer Abriss, soll die Geschichte der Gewalt als eine Konstante der Filmkunst verdeutlichen.

²² Vgl. Balázs, Der sichtbare Mensch, S. 120, hier zitiert nach Kracauer, Theorie des Films, 1985, S.91

²³ Kracauer, Theorie des Films, 1985, S. 92

3.1 Aggression in der Kunst

Kampf, Krieg und Tod sind wiederkehrende Motive in Spielfilmen. Neben Liebe ist Gewalt das am häufigsten verwendete Thema im Film, ja in der gesamten Kunst, durch alle Darstellungsformen. Doch was fasziniert uns so sehr an Blut und Kampf, an Tod und Zerstörung?

Eco sieht in der Schönheit der Dinge das Reizvolle. In der Hässlichkeit in all ihren Formen dagegen das Faszinierende.²⁴ Tatsächlich ist es seit jeher das Verbotene, das unsere Aufmerksamkeit auf uns zieht. Dies ist stets auch in der Kunst eindrucksvoll dargestellt worden. Und eben in den Geschichten, den Sagen und Mythen. Eva isst vom Baum der Erkenntnis, trotz Gottes Verbot, Orpheus dreht sich nach seiner geliebten Eurydike um, wohl wissend, dass Hades sie dann für immer in die Unterwelt entführen würde und Frodo benutzt den Ring der Macht, obwohl er weiß, dass das Böse dadurch von ihm Besitz gewinnt. Über die gesamte Menschheits- und Kunstgeschichte hinweg hat das Hässliche uns fasziniert. Gewaltdarstellungen tauchen dabei immer wieder auf. Die Leiden Christi und die unvorstellbaren Qualen, vor und während seiner Hinrichtung, sind von abertausenden Künstlern in abertausenden Werken aufgegriffen und interpretiert worden. Historische Ereignisse, Kriegsdarstellungen, der epische Kampf Gut gegen Böse, sind immer wiederkehrende Motive. Die Art der Darstellung dieser Qualen reicht von dezenter Andeutung über die explizite Darstellung bis zur extremen Überzeichnung.



Darst.3: Pieter Bruegel der Ältere, Triumph des Todes, 1562. Schlachten - ob historische oder wie hier der stilisierte Kampf Gut gegen Böse - mit teils sehr expliziter Gewaltdarstellung sind ein wiederkehrendes Motiv

24 Vgl. Eco, Die Geschichte der Schönheit, 2010, S. 8ff.

Film ist ein narratives Medium. Es erzählt Geschichten. Campbell geht davon aus, dass die Geschichten der gesamten Menschheit, aller Kulturen sich auf einen „Monomythos“ reduzieren lassen: „Ob wir den traumartigen Hokusfokus eines rotäugigen Hexendoktors vom Kongo mit überlegenem Wohlwollen zuhören oder uns mit kultivierter Geste dünnen Übersetzungen des Lao-Tse überlassen, ob es einer der gepanzerten Beweisegänge der Aquinaten ist, deren Schale wir hin und wieder einmal aufbrechen, oder ein bizarres Eskimomärchen, dessen Sinn uns jäh aufleuchtet: Immer wird es ein und dieselbe, bei allem Wechsel merkwürdig konstante Geschichte sein, auf die wir treffen, und immer ist sie begleitet vom Bewusstsein eines Überschusses, dessen wir noch nicht habhaft geworden sind und der nie erschöpfend erkannt oder ausgesprochen wird.“²⁵

Geschichten werden schon so lange erzählt, wie es die Sprache gibt. Sie waren -noch lange vor der Erfindung der Schrift oder der primitiven Malerei-, die einzige Möglichkeit, Wissen an nachfolgende Generationen weiterzugeben. Der tägliche Kampf ums Überleben war die wichtigste Herausforderung. Campbell sagt, das in allen Naturvölkern der natürliche Tod so selten war, dass man ihn in den Bereich der Magie wählte. Der gewaltsame Tod war die Regel.²⁶

Und Geschichten sind sei jeher lebhaft, und je lebhafter sie sind, desto detaillierter sind sie. Etwa 800 v. Chr. beschreibt Homer in der Odyssee wie Telemachos und seine Diener, nachdem sie die Freier am Hof niedergemetzelt hatten, den untreuen Ziegenhirten Melantheus töten: „Und sie schnitten ihm Nas und Ohren mit grausamem Erze/Ab entrissen und warfen die blutige Scham vor die Hunde/Hauten dann Händ‘ und Füße vom Rumpf mit zürnenden Herzen/Und nun wuschen sie sich Händ‘ und Füße und gingen/Wieder hinein zu Odysseus im Saal; und das Werk war vollendet.“²⁷

Es ist jene Odyssee von Homer, die heute als Blaupause für die meisten Geschichten des westlichen Kulturkreises steht. Vogler bezieht Campbells Theorie direkt auf den Film: „Alle Geschichten bestehen im Grunde aus einer Handvoll stets wiederkehrender Bauelemente, die uns auch in Mythen, Märchen, Träumen und Filmen immer wieder begegnen. Der Oberbegriff für diese Bauelemente bedeutet: Die Reise des Helden.“²⁸

3.2 Wie Film wirkt

Wir weinen im Kino über den Tod eines Rehs (BAMBI, USA 1942), wir lachen über den tollpatschigen Tramp (GOLDRAUSCH, USA 1925), schauern, wenn der Protagonist in WENN DIE GONDELN TRAUER TRAGEN (IT, GB, 1973) durch die dunklen Gassen Venedigs irrt, freuen uns, wenn Luke in STAR WARS: EPISODE IV – EINE NEUE HOFFNUNG (USA 1977) den Todesstern zerstört und empfinden Genugtuung, wenn der Bösewicht aus dem Fenster des Flugzeugs gesaugt wird (Goldfinger, USA 1964). Filme transpor-

25 Campbell, Der Heros in tausend Gestalten, 1999, S. 13

26 Vgl. Campbell, The Masks of God, 1959, S125f.

27 Homer, Odyssee - In der Übertragung von Johann Heinrich Voß, 2010, S. 749

28 Vogler, Die Odyssee des Drehbuchschreibers, 1998, S. 35

tieren Emotionen. Eine besondere Eigenschaft des Films ist, dass er nahezu universell verständlich ist. Im Gegensatz zum Roman, in dem wir erst das komplexe Zeichensystem der Buchstaben kennen müssen, sind Filme bereits im Kleinkindalter rezipierbar.

Filmsprache und Gestaltung

Wie Filmemacher Gefühle durch filmische Mittel beim Rezipienten hervorrufen können ist bis heute nicht geklärt. Filmemacher aller Epochen haben viele verschiedene Stile entwickelt, einige davon sind heute Grundgerüste für Genres. Film ist eine komplexe Struktur aus syntagmatischen und paradigmatischen Codes.²⁹ Er bedient sich anderer Kunstformen, wie etwa der Musik, mit der Filmemacher die beabsichtigte Bildwirkung nachhaltig beeinflussen können. Die Psychologie der Farben spielt ebenso eine Rolle, wie die Fähigkeit der Darsteller durch ihr Spiel Empathie beim Rezipienten hervorzurufen.

Film hat aus den erwähnten Gründen also Berührungen mit anderen Kunstformen. Bereits durch die verwendete Technik hat er Ähnlichkeit zur Fotografie und damit auch indirekt zur Malerei, er bedient sich der Tradition der darstellenden Künste Schauspiel und Tanz, der Musik und schließlich auch der sonst der Literatur vorbehaltenen Möglichkeit an jeden Ort der Welt zu springen und Raum und Zeit zu überwinden. Film hat zudem ihm eigene, exklusive Möglichkeiten des Ausdrucks.

Bilder im Wechselspiel: Die Montage

Die Montage, oder auch Filmschnitt, also die Aneinanderreihung von Bildern, Dadurch erhält der Film die Möglichkeit, auch komplexe Geschichten nur in Bilder zu erzählen. Eisenstein sieht im Filmschnitt die Kraft des Films und den Ursprung seiner Wirkung: „Wenn Wirkung im Theater vornehmlich durch die physiologische Wahrnehmung eines real ablaufenden ... Mordes erzielt wird, so geschieht das im Film mittels Kopplung und Anhäufung von - dem Anliegen entsprechend - notwendigen Assoziationen in der Psyche des Zuschauers, die durch einzelne Elemente eines praktisch in Montageschnitte zerlegten Fakts hervorgerufen werden - Assoziationen also, die in ihrer Gesamtheit nur auf diese Weise, nämlich indirekt, einen ähnlichen, meist jedoch stärkeren Effekt zu Folge haben: Zum Beispiel oben erwähnten Mord: Das Zudrücken der Kehle, die stark hervortretenden Augen, das Ausholen mit dem Messer, das Schließen der Augen, das An-die-Wand-Spritzen des Blutes, das Zubodenfallen des Opfers, die Hand, die das Messer abwischt - Jeder Abschnitt zielt darauf ab, Assoziationen zu 'provozieren'.“³⁰

Eisensteins Anspruch war, durch die Kraft des Films, die ihm seiner Ansicht nach die Montage verleiht, besonders Eindrucksvolle Filme herzustellen, die geeignet waren im Rahmen des Agitprop der Kommunistischen Partei den Geist der Revolution in die letzten Winkel der damals jungen Sowjetunion zu tragen. Seine Kollisionsmontage oder

29 Vgl. Monaco, Film verstehen, 2009, S. 190ff.

30 Eisenstein, Jenseits der Einstellung, 2006, S. 17

auch Attraktionsmontage³¹ genannte Technik sollte unabhängig von Sprachbarrieren und Bildungsstand, nur durch die Bilder und deren Montage die beabsichtigten Botschaften vermitteln.



Darst. 4: Kollisionsmontage einer Sequenz aus Eisensteins STREIK (UdSSR 1925). Ein Soldat wirft bei Niederschlagung eines Arbeitskampfes ein Kleinkind über die Brüstung in einen Innenhof. Die Attraktionsmontage durchbricht die Einheit der Szene in dem sie das lachende Grinsen eines zaristischen Generals mit den Bildern der Kindstötung montiert. Dadurch soll die Unmenschlichkeit der Eliten und damit des Systems transportiert werden

Ob und wie weit der Filmschnitt im Sinne der Eisensteinschen Theorie wirkt, ist bis heute nie nachgewiesen worden. Es gibt eine ganze Reihe von Montagetheorien die sich für oder gegen viele Schnitte, für sicht- oder unsichtbare Montage aussprechen. Die Theorien der französischen Filmemacher und -theoretiker der Nouvelle Vague im Frankreich der späten 1950er Jahren sahen in der Montage weniger Bedeutung für den Film: Die so oft als Essenz des Kinos bezeichnete Montage... ist das literarische und antifilmische Verfahren schlechthin. Und das Spezifische des Kinos, einmal im Reinzustand betrachtet, liegt im Gegenteil schlicht darin, daß die Kamera die Einheit des Ortes respektiert.³² Er fügt zwar an, dass die Montage, wie Eisenstein es postulierte, einen Sinn schaffe, der in den Einzelbildern nicht schon objektiv enthalten sei, sondern erst durch deren Kombination hervorginge, dadurch gingen aber Sinn und Ausdruckskraft verloren.³³

Die Realität des Filmbildes

Einer besonderen Bedeutung neben dem Schnitt kommt der Wirkung des Filmbildes zu. Das Filmbild muss nicht interpretiert werden um es verstehen zu können, da es dem natürlichen Sehen des Auges weitgehend entspricht. Durch diese Eigenschaft kann Film einen Bezug zur Realität schaffen, die nach Ansicht einiger Filmwissenschaftlern, der Realität beträchtlich näher kommt, als jede andere Kunstform. Dieser Realismus entspringt der Verwandtschaft der Kinematografie mit der Fotografie und wirkt durch die im Film mögliche Visualisierung von Bewegung besonders realistisch. Dies führt dazu, dass

31 Bei der Kollisionsmontage werden Bildern verschiedener, miteinander eigentlich inkompatibler Bedeutung kombiniert, die es aber durch die Nebeneinanderstellung für den Zuschauer erforderlich machten, eine gedankliche Brücke zwischen den „Bedeutungszellen“ herzustellen.

32 Bazin, Schneiden Verboten!, in: Robert Fischer, André Bazin: Was ist Film?, 2009, S. 81

33 Vgl. Bazin, Die Entwicklung der Filmsprache, in: Robert Fischer, André Bazin: Was ist Film?, 2009, S. 92

sich die Betrachtungsweise von denen von Gemälden oder anderen bildenden Künsten unterscheidet.³⁴

Der Begriff der Realität ist in diesem Zusammenhang besonders zu betrachten, denn in ihm manifestiert sich das gesamte Dilemma (und auch die Magie) des Films, denn: Der Zuschauer ist sich immer bewusst, einen Film zu betrachten und nicht die Realität. Filmemacher sind sich dieses Problems bewusst und versuchen, über die Dauer eines abendfüllenden Films einen Zustand zu erschaffen der die *filmische Realität* (Die dargestellte Realität auf der Leinwand oder dem Bildschirm) stärker wirken lässt als die *vorfilmische Realität* (Die realen Bedingungen während der Dreharbeiten).

Bazin sieht vorrangig die Mise-en-scène, also die Gestaltung im Raum (im Gegensatz zur Gestaltung in der Zeit, der Montage) das gestalterische Wirkungspotential für Filmemacher, da es die subjektive Realität des Filmbildes nutzt: „Wichtig ist nur, daß er [der Zuschauer, Anm. d. Verf.] den Stoff des Films als authentisch erkennt, während er sich zur gleichen Zeit sagen kann, daß es doch 'Kino' ist. Dann reproduziert die Leinwand das Hin-und Herfluten unserer Phantasie, die sich von der Realität nährt, an deren Stelle sie sich zu setzen plant; die Fabel entsteht aus der Erfahrung, die sie transzendiert.“³⁵

Dabei stehen dem Filmemacher eine ganze Reihe von bildgestalterischen Instrumenten zur Verfügung, die sich auf die psychologische Wirkung des Films auswirken. Hier kommen vor allem die Methoden der Fotografie zum Einsatz. Der Aufbau des Bildes, die Wahl des Kamerawinkels, Licht, Farbe und Bewegung haben direkten Einfluss auf die Wahrnehmung der Inhalte durch den Rezipienten.

Seel beschreibt die Realität des Bildes als Ursprung der syntagmatischen Kraft des Film Bildes (und des Fotos), da es nicht mehrere oder unendlich viele Zeichen enthalte, sondern selbst als Zeichen verstanden werden kann.³⁶

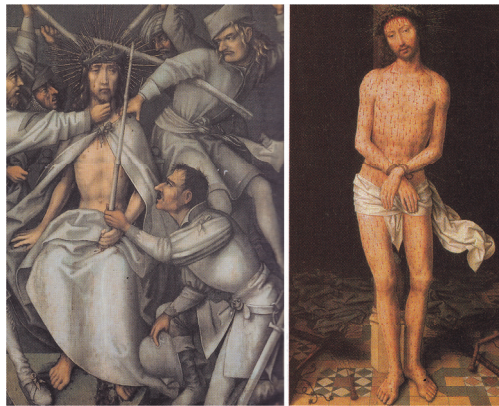
Diese in der Tradition der ikonischen Wende oder auch Pictorial Turn bezeichneten Abkehr von der Ansicht, Bildsprache lasse sich mit linguistischen Methoden entschlüsseln entwickelt Bazins Gedanken weiter: Filmbilder sprechen für sich, die offensichtliche Manipulation, die jedes Filmbild von der vorfilmischen Realität bis zur filmischen Realität schon produktionsbedingt durchläuft, werden vom Geist nicht wahrgenommen, da dies ein intellektueller Prozess ist, der von guten Filmemachern unterdrückt werden kann. Betrachten wir ein Gemälde oder eine Statue *wissen* wir, dass es sich um eine Abbildung einer subjektiv durch den Künstler wahrgenommenen und wiedergegebenen Realität oder ein Produkt dessen Phantasie ist. Betrachten wir hingegen eine Fotografie, gehen wir unterbewusst von einer dargestellten Realität aus, deren Existenz wir erst durch bewusste Denkprozesse bezweifeln müssen. „Luhmann erkennt darin die Grundlage des Systems der Massenmedien, in die er Film als Unterhaltungsmedium einschließt. Zugleich sieht er aber auch die Wirkungslosigkeit der Massenmedien im Bezug auf das

34 Vgl. Kracauer, Theorie des Films, 1985, S. 61

35 Bazin, Schneiden Verboten!, in: Robert Fischer, André Bazin: Was ist Film?, 2009, S. 82

36 Vgl. Seel, Ästhetik des Erscheinens, 2003, S.262

menschliche Denken und Handeln: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben wissen, wissen wir durch die Massenmedien...Andererseits wissen wir so viel über die Massenmedien, daß wir diesen Quellen nicht trauen können. Wir wehren uns mit einem Manipulationsverdacht, der aber nicht zu nennenswerten Konsequenzen führt, da das den Massenmedien entnommene Wissen sich wie von selbst zu einem selbstverstärkenden Gefüge zusammenschließt.“³⁷



Darst.5: Der Tod Christi als Motiv für Gemälde. Links: Hans Holbein der Ältere, Die Verspottung Christi, um 1495, Mitte: Hans Menling, Christus an der Geißelsäule, 1485-1490. Gemälde entlarven sich in der Regel selbst als Abbild zugunsten tieferer Bedeutungsebenen. Diese vermindern den Grad des Realismus den Fotografien oder Filme zumeist aufweisen



Darst.6: Szene aus DIE PASSION CHRISTI von Regisseur Mel Gibson. Neben dem Vorwurf des Antisemitismus war auch die exzessive und direkte Gewaltdarstellung Thema der internationalen Kritiken

³⁷ Luhmann, Die Realität der Massenmedien, 1996, S.9

3.3 Eine kurze Geschichte der Gewalt (im Film)

Bereits in der Anfangszeit des Films war Gewalt ein beliebtes Motiv. Der Frühwestern *DER GROSSE EISENBAHNRAUB* (USA 1903) enthielt Schießereien und Actionsequenzen. Einer der allerersten Filme der Filmpioniere Louis und Auguste Lumière, *DIE ANKUNFT EINES ZUGES AUF DEM BAHNHOF IN LA CIOTAT* (FRANKREICH 1896), hatte instrumentell Aggressive Inhalte, wenn man Aronsons Definition folgt: Die Zuschauer im Vorführungsraum sprangen von den Stühlen auf, aus Angst der Zug würde sie überfahren.



Darst. 7: THE GREAT TRAIN ROBBERY von Edwin S. Porter gilt als Begründer des Westerngenres und enthält eine Reihe von Gewalt- und Actionszenen



Darst. 8: THE EXECUTION OF MARY STUART (USA 1895) wirkt derart Realitätsnah, dass viele Zuschauer glaubten, eine echte Hinrichtung gesehen zu haben

Der surreale und expressionistische Film der 1920er Jahre nutzte den Schrecken des im Gegensatz zum Theater so realistisch wirkenden Filmbildes um alptraumhafte Szenarien zu erzeugen. Murnaus *NOSFERATU – EINE SYMPHONIE DES GRAUENS* (DEUTSCHLAND 1922) jagte dem Publikum bis dato unbekannten Schrecken ein, der italienische Filmkünstler Louis Buñuel, zeigte in seinem Kunstfilm *EIN ANDALUSISCHER HUND*

(FRANKREICH 1929), wie ein Rasiermesser ein Auge zerschneidet und der russische Filmemacher Sergei Eisenstein verdeutlichte in seinem aufwendigen Revolutionsfilm PANZERKREUZER POTEMKIN mit verstörender Härte das Massaker an Zivilisten durch zaristische Truppen.



Darst.9: EIN ANDALUSISCHER HUND von Luis Buñuel zeigt detailliert den Schnitt eines Rasiermessers durch den Augapfel einer Frau



Darst.10: Die Treppenszene aus Eisensteins PANZERKREUZER POTEMKIN ist bis heute ein berühmtes Filmbeispiel für Gewaltdarstellung im Film

Auch komödiantisch wurde Gewalt im Film eingesetzt. Bereits die frühen Filme Buster Keatons und Charlie Chaplins nutzten dieses Mittel in ihren Filmen und ab der Mitte der 20er Jahre des vergangenen Jahrhunderts begeisterten die Cartoons von Walt Disney und Warner Bros. vornehmlich jüngere Zuschauer.

Mit der Entstehung des Genrekinos in den 1940er und 1950er Jahren in den Vereinigten Staaten wurde Gewalt im Film in feste Genregrenzen verpackt. Western hatten ihre typischen Schlägereien und Schießereien, der Film Noir seinen Mord in dunkler Gasse und der Abenteuer- und Sandalenfilm seine stilisierten Schlachtenszenen vor opulenter Kulisse. Erst die Erneuerungsbewegungen des Kinos der späten 1950er Jahre in Frankreich, zuvor in Italien, später in England und Deutschland und schließlich auch in den

USA gaben dem Film eine neue Härte. Filme wie BONNIE UND CLYDE, (USA 1967), EASY RIDER (USA, 1969) oder PAT GARRETT JAGT BILLY THE KID (USA 1973) standen für eine neue, direktere Art des Films, der ein neues und jüngeres Publikum in die Kinos holte.



Darst. 11: PSYCHO (USA 1960) von Alfred Hitchcock. Die revolutionäre Mordszene unter der Dusche verstörte das Publikum. Der Film fand Anstoß bei den Selbstzensur der Motion Picture Producers and Distributors of America, da er gegen den sogenannte „Hayes Code verstieß“. Der Grund: Im Film ist eine Toilette zu sehen.



Darst. 12: Schlussszene aus BONNIE UND CLYDE von Arthur Penn. Der Film steht für die innere Erneuerungsbewegung des Hollywoodfilms und die direktere Darstellung von Gewalt

In den 70er Jahren feierte das Independent Kino seine Geburt und damit neue Genres wie der Zombiefilm oder die Wiedergeburt des Horrorfilms. Der Film TEXAS CHAINSAW MASSACRE (USA 1974) wurde zum Synonym für eine neue Gewaltstufe im Kino. Actionfilme der 1980er Jahre wie RAMBO (USA 1982) entwickelten eine ganz eigene Ästhetik der körperlichen Gewalt.



Darst.13: Sylvester Stallone als „Ein-Mann-Armee“ John Rambo. Die Filmreihe aus den 1980er Jahren galt lange als Synonym für Action- und Gewaltkino

Im Film des postmodernen Kinos der 1990er und 2000er Jahre stilisierte in Filmen wie *NATURAL BORN KILLERS* (USA, 1994) und *PULP FICTION* (USA 1994) Gewalt gar zur Kunstform, machte Zerstörung zum Werk.



Darst.14: NATURAL BORN KILLERS von Oliver Stone rief weltweit heftige Reaktionen in der Presse hervor. Dem Film wurde vorgeworfen mehrere Täter zu Morden animiert zu haben

Dies mag nur als Ausschnitt dienen. Die Geschichte der Gewalt im Film ist weitaus detaillierter und vielfältiger. Es bleibt aber festzuhalten, dass Gewalt im Film eine Konstante ist.

3.4 Entwicklung: Gewalt im Filme heute und morgen

Gewalt im Film hat seit der Entstehung des Film in ihrer Form der Darstellung alle Varianten durchgespielt. Vom Hyperrealismus bis zur völlig überzogenen Darstellung, von der verstörenden Ernsthaftigkeit bis zur belustigenden Wirkung ist die Gewalt im Film

in allen Facetten dargestellt worden. Man kann annehmen, dass Filmgewalt demnach keine qualitativen oder quantitativen Steigerungen erfahren wird. Derzeit befindet sich der westliche Film in einer Phase der Reminiszenz. Alte Filmgenres, wie etwa der ultra-professionelle Actionfilm der 1980er Jahre werden wiederentdeckt und auf moderne Art interpretiert. Im Zuge dieser Entwicklung sind aber auch in Zukunft neue Debatten um Filmgewalt und ihre Folgen zu erwarten. Der Grund hierfür ist, dass sich ganz im Gegenteil zur weitverbreiteten Meinung der Grad der Gewaltdarstellung in Filmen nicht kontinuierlich steigert, sondern in wellenförmigen Bewegungen verläuft. Hier spielen durchaus Moden eine Rolle. Das bedeutet: Auf Perioden expliziter Gewaltdarstellung folgen oft Perioden der impliziten oder überstilisierten Gewaltdarstellung.

Bewertung im zeitlichen Kontext

Die berühmte Mordszene in der Dusche in Alfred Hitchcocks Thriller *PSYCHO* galt damals als Gipfel des Ertragbaren. Heute hat sie durch veränderte Sehverhalten, die Weiterentwicklung der Filmästhetik aber auch durch die Gewöhnung eines Publikums an Gewaltinhalte in Filmen deutlich an Schrecken eingebüßt. Alle in diesem Kapitel aufgezählten Filmwerke gelten heute als Klassiker. Der Schrecken, den sie zu jeder Zeit in den Kinos und den psychologischen Fachmagazinen erweckten ist heute Schnee von gestern. „... it must be remembered that movies are a mass art not primarily designed for a refined audience with an intellectually humanist bias. Movies enforce a closer, more face-to-face encounter with violence than any other medium ... The conventions of screen violence are controlled by what the society will accept in kind and degree, although industry trial balloons may create new appetites. ... From the late sixties on, in a permissive climate, violence has escalated to an extreme. Whereas in the past violence was used to punctuate and heighten the story line, in a film like John Milius's *Dillinger* (1973) a minimum of narrative intrudes upon and barely holds together a continuous violence. The brutalization of the audience, which took on systematic form in the 1950s, has detached itself from urgent content and become an aesthetic factor with its own logic of communication.“³⁸

3.5 Das Problem der qualitativen Bewertung von Aggression im Film

3.5.1 Formen der Gewaltdarstellung in Spielfilmen

Wie bereits erläutert ist und war Gewalt stets ein wichtiger Inhalt von Spielfilmen. Sie ist hinreichende Bedingung für die Existenz ganzer Filmgenres. Der Aufklärung eines Mordes im Kriminalfilm geht ein Tötungsdelikt voraus, der Kriegsfilm stellt in seiner teils expliziten Darstellung die Destruktivität des Krieges dar, der Actionfilm zeigt den heldenhaften Kampf von Gut gegen Böse und in der schwarzen Komödie ist Gewalt und Tod ein beliebtes humoristisches Mittel.

³⁸ Vgl. Shadoian, *Dreams and Dead Ends*, 2003, S. 7f.

So unterschiedlich Gründe für Filmschaffende sind, in ihren Werken Gewalt zum Inhalt zu machen, so unterschiedlich sind auch die Methoden der Gewaltdarstellung. Selbst innerhalb der einzelnen Genres ist keine Einheitlichkeit zu erkennen. Die Gewalt einer Actionkomödie mit Bud Spencer und Terence Hill mit seinen slapstickartigen Schlägereien unterscheidet sich signifikant von der Gewaltdarstellung in der Actionkomödie *LETHAL WEAPON – ZWEI STAHLHARTE PROFIS* (USA 1987) und diese wiederum von der Splatter-Actionkomödie *MACHETE* (USA 2010), deren Gewaltdarstellungen stilistisch stark überhöht sind. Schon diese Filmbeispiele zeigen, wie schwer es ist, die Form der Gewaltdarstellung zu vereinheitlichen oder gar zu versachlichen. Zur Vereinfachung dient meist ein Modell, dass Gewalt als Implizit oder Explizit kategorisiert. Implizit wäre der angedeutete Gewaltakt, der nicht direkt gezeigt, explizit der eindeutig dargestellte Gewaltakt. Dazwischen sind unendlich viele Abstufungen möglich.



Typische Prügelszene mit Bud Spencer und Terence Hill im Film *ZWEI AUSSER RAND UND BAND* (ITALIEN 1976)



Darst. 15: ACTIONKOMÖDIE LETHAL WEAPON – ZWEI STAHLHARTE PROFIS. Der Film zeigt die unterschiedliche Auffassung von Jugendschützern in den USA und Deutschland. Während der Film in den USA ab 14 freigegeben war, erhielt er von der FSK keine Jugendfreigabe. Deutsche Kritiker rügten die Gewaltdarstellungen des Films: „Ein Film der unverhohlenen staatlich legitimerter Gewalt huldigt; seine zynische, menschenverachtende Grundhaltung wird durch humorige Dialoge nicht kompensiert.“ (Lexikon des Internationalen Films)



Darst. 16: Action-Exploitationsfilm MACHETE: Der Film ist geprägt von extremer und zumeist übertriebener Gewaltdarstellung. In einer Szene seilt sich der Protagonist am Dünndarm eines zuvor von ihm getöteten Bösewichts ab

In der öffentlichen Debatte um Gewalt in Spielfilmen im Hinblick auf Jugendschutz findet meist die explizite Darstellung besondere Beachtung. Wie bereits erwähnt ist aber die qualitative Erfassung und Einordnung von Gewaltinhalten eine subjektive. Filme sind oftmals internationale Produktionen. Selbst bei Filmwerken aus dem westlich-abendländischen Kulturkreis gibt es fundamentale ästhetische Unterschiede. Skandinavische Filme sind expliziter in ihrer Gewaltdarstellung als Filme aus anderen Ländern, im vereinigten Königreich hat der oftmals von Deutschen als geschmacklos empfundene „Schwarze Humor“ lange Tradition. Der US-Amerikanische Film- und Fernsehmarkt ordnet Gewaltdarstellungen als weniger problematisch ein, als die Darstellung von Nacktheit und Sexualität und steht damit diametral dem Filmgeschmack eines französischen und italienischen Publikums gegenüber.

Wie alle gesellschaftlichen Phänomene sind Kunstsinn und Geschmack dem Zeitgeist und damit Veränderungen unterworfen. Trends spielen bei Medieninhalten eine ebenso wichtige Rolle wie tradierte Moralvorstellungen, Werte und Normen. Der gesellschaftliche Wandel spiegelt sich auch in Medieninhalten wieder - und in deren Bewertung. Das folgende Beispiel soll diesen Punkt illustrieren:

3.5.2 Beispiel: Kettensägen Massaker

Der Spielfilm TEXAS-CHAINSAW-MASSACRE aus dem Jahre 1974 galt auf Grund seiner expliziten Gewaltdarstellung als ein Paradebeispiel für (schädliche) Gewaltdarstellung in Medien. Der Inhalt verherrlichte nach Meinung der bewertenden Experten Gewalt und rege zur Nachahmung an, weswegen der Film den Straftatbestand des § 131 StGB erfülle, von der BPjM indiziert und bundesweit beschlagnahmt wurde. Auf einen Antrag des Rechteinhabers wurde der Film im Jahr 2011 zur Neubewertung vorgelegt. Nach Ansicht des Gremiums gab dem Antrag auf Streichung aus dem Index statt. In seiner Begründung schreibt die BPjM: „Das Gremium ist ferner der Ansicht, dass Jugendliche durch

die Art der Darstellung nicht dazu angeleitet werden, in Konfliktsituationen die Achtung vor der körperlichen Unversehrtheit des Gegenübers zu verlieren und zu hemmungslosen Gewalttaten oder zu Selbstjustiz überzugehen.“³⁹

Grundsätzlich stellt das Gremium fest: „Die Voraussetzung für eine Aufnahme [in den Index der BPjM Anm. d. Verf.] liegen insbesondere dann nicht mehr vor, wenn aufgrund eines nachhaltigen Wertewandels oder neuer Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung ausgeschlossen werden kann, dass die betreffenden Medieninhalte weiterhin geeignet sind, Kinder und Jugendliche ... zu gefährden.“⁴⁰

Das Beispiel illustriert deutlich die Problematik einer qualitativen Bewertung von Filminhalten, zumal diese für mindestens 25 Jahre Bestand hat. Dies ist auch einer der Hauptansätze in der Kritik der Filmbewertungsstellen und des BPjM im Hinblick auf Spielfilme. Kritiker bemängeln eine oftmals einseitige, prüde oder gar tendenziöse Bewertung durch die Gremien. Nach der Meinung vieler Kritiker besteht gegen bestimmte Filmgenres ein Generalverdacht. Eine wirklich tiefgehende Analyse finde ihrer Meinung nach nicht statt.⁴¹



Darst. 17: Szene aus Tobe Hoopers TEXAS CHAINSAW MASSACRE

³⁹ Vgl. Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Tobe Hoopers „Ketten-Sägen-Massaker“ nach 29 Jahren aus der Liste der jugendgefährdenden Trägermedien gestrichen, Entscheidung vom 01.12.2011

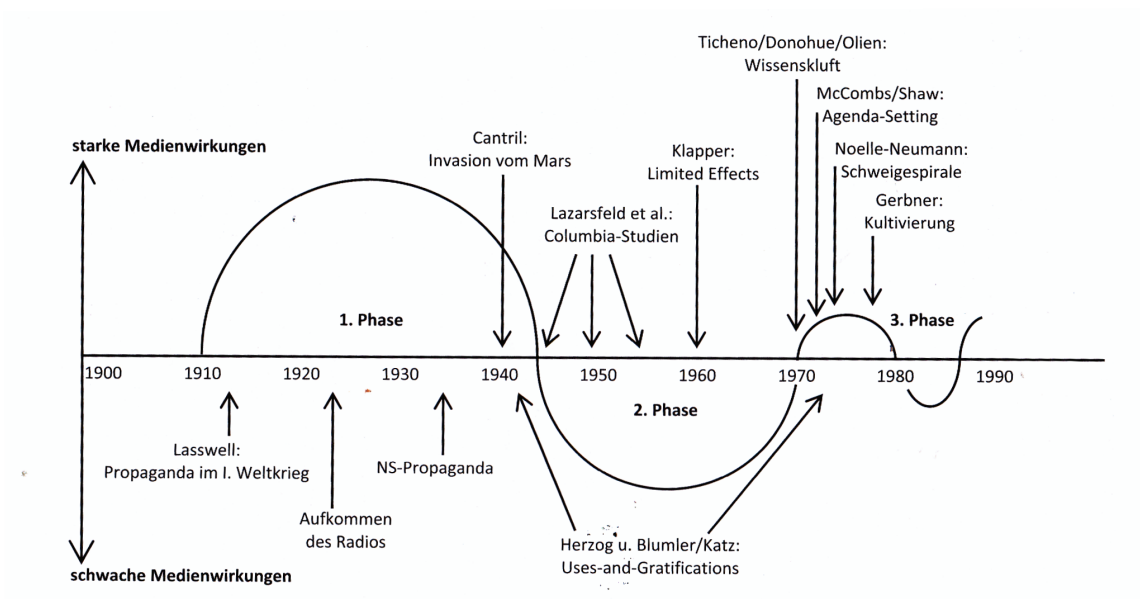
⁴⁰ Vgl. ebenda

⁴¹ Siehe dazu auch „2.4.1 Freiwillige Selbstkontrolle (FSK)“ auf Seite 7

4. Gewalt und Medienwirkungsforschung

4.1 Medienwirkungstheorien im Verlauf der Zeit

Seit ihrem Beginn hat die Medienwirkungsforschung mehrere Paradigmenwechsel vollzogen. Bonfadelli unterteilt die vergangenen hundert Jahre in drei Phasen. Zu Beginn des 20. Jahrhunderts bis etwa kurz nach dem zweiten Weltkrieg ging die Wissenschaft von einer nahezu omnipotenten Kraft der Massenmedien auf jedes einzelne Individuum aus.



Darst. 18: Entwicklung der Medienwirkungsforschung, Quelle: Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S.34

4.1.1 1. Phase: Stimulus-Response-Modell (S-R-Modell)

Das S-R-Modell war das vorherrschende Medienwirkungsmodell dieser 1. Phase. Es besagt, dass ein Sender die Rolle des Stimulus übernimmt und durch geschickt ausgewählte, sorgfältig geplante und massenhaft verbreitete Botschaften Einfluss auf das Denken und Handeln der Rezipienten nimmt. Man ging davon aus, dass jeder Mensch gleichermaßen auf die massenmedialen Stimuli reagiert. Auf diese Annahme stützten sich auch die Bemühungen der Kriegspropaganda des Ersten und Zweiten Weltkriegs sowie die Agitprop in der Sowjetunion.⁴² Später wurde das S-R-Modell erweitert. Das neue Stimulus-Organism-Modell (S-O-R-Modell) bezog die Annahme mit ein, dass un-

42 Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 36

terschiedliche soziale und individuelle Bedingungen zu einer individualisierten Aufnahme der Medienbotschaft führt. Damit machte die Medienwirkungsforschung einen ersten Schritt auf eine individualisierte Betrachtung der Medienwirkung.⁴³ Beide Modelle vernachlässigen den Aspekt der Rückflüsse oder Interaktion vollständig und berücksichtigt auch nicht, dass Rezipienten lernen: Kommunikation ist gleich Wirkung.⁴⁴

4.1.2 2. Phase: Two-Step-Flow und Medienohnmacht

Noch während des 2. Weltkriegs wurden die Bemühungen auf dem Feld der Wirkungsforschung intensiviert. Auf das Prinzip der Medienallmacht folgte nun eine Phase, in der die meisten Medienwirkungsforscher von einer sehr geringen oder sogar gar keinen Medienwirkung ausgingen. Lazarsfeld, der zunächst von einer klassischen starken Wirkung der Massenmedien ausging, erkannte im Rahmen einer Studie zum US-Präsidentenwahlkampf 1944, dass die Medien sich nur äußerst gering auf die Wahlentscheidung auswirkten. Vielmehr sind die Medien geeignet, vorhandene Überzeugungen zu aktivieren. Diese sind vor allem geprägt durch das soziale Umfeld.⁴⁵ Aus dieser Überlegung heraus entstand das Modell des Two-Step-Flows. Diese Theorie besagt, dass Massenmedien keinen unmittelbaren Einfluss auf die Rezipienten haben, sondern deren Botschaften über „Meinungsführer“ verteilt würden. Meinungsführer im Sinne dieser Theorie sind alle Menschen einer sozialen Gruppe, die auf Grund ihres sozialen Status geeignet sind, Einfluss auf das Handeln und Denken der Rezipienten zu nehmen. Das Modell des Two-Step-Flow gilt als sehr vereinfachte Sichtweise und wurde im Verlauf der Medienwirkungsforschung mehrfach überarbeitet und erweitert. Das heute weit verbreitete Multi-Step-Flow-Modell berücksichtigt die Tatsachen, dass Meinungsführer nicht nur durch ihren sozialen Status, sondern auch durch ihr Wissen und ihre individuelle Beziehung zum eigentlichen Rezipienten zu solchen werden können. Auch haben Meinungsführer selbst Kontakt zu anderen Meinungsführern und können mit ihnen interagieren. Auch die Rezipienten selbst haben neben dem Kontakt zu den Meinungsführern auch ungefilterte Möglichkeit der Medienrezeption. Das Modell findet vor allem Anwendung bei der Untersuchung der präkommunikativen Phase⁴⁶ und der Wahl der Medien und der Grundhaltung zu ihnen.⁴⁷

4.1.3 3. Phase: Rezipientenorientierung und Abkehr von der Monokausalität

Die dritte Phase der Medienwirkung geht von einer moderaten Wirkung der Medien aus. Im Gegensatz zu den früheren Phasen werden kognitive Medieneffekte berücksichtigt.

⁴³ Vgl. Jäckel, Medienwirkungen, 2005, 66ff.

⁴⁴ Vgl. ebd., 2005, S. 60ff.

⁴⁵ Vgl. Lazarsfeld et al., The people's choice, 1969, S.46ff.

⁴⁶ Siehe dazu auch „4.4.1 Präkommunikative Phase“ auf Seite 37

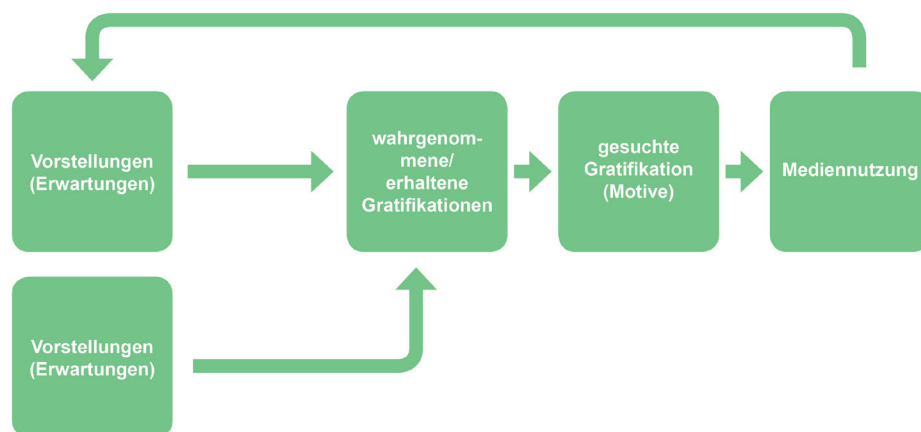
⁴⁷ Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, 213ff.

Auch lerntheoretische Überlegungen spielen in dieser Phase eine zentrale Rolle. Im Zentrum steht nun der Rezipient mit seinen aktiven kommunikationsrelevanten Motiven. Im Folgenden sollen einige dieser Theorien vorgestellt werden.

4.1.3.1 Uses-And-Gratification-Approach

Diese Theorie wurde in den 1970er Jahren entwickelt und hat in den vergangenen Jahren eine Renaissance erlebt. Im Bezug auf die Mediennutzung besagt sie, dass den individuellen Bedürfnissen und Erwartungen des Rezipienten eine entscheidende Rolle im Medienauswahlprozess zukommen.⁴⁸

Die Erwartungen können dabei innerhalb oder außerhalb des medialen Erlebens sein und haben je nach Motiv eine Auswirkung auf die nachfolgenden Kommunikationsprozesse. Außerhalb des medialen Erlebens heißt beispielsweise: Ein Jugendlicher schaut einen Film, um innerhalb seines sozialen Umfelds mitreden zu können. Oder er schaut einen Film, weil dieser Thema im Schulunterricht ist und er die Inhalte für seine Klassenarbeit benötigt. Innerhalb des Medienerlebens heißt, dass die konkreten Inhalte Teil der Erwartung und der Belohnung sind. Dazu gehört zum Beispiel das habituierte Konsumverhalten bei einer Daily Soap aber auch das Phänomen der „Angstlust“. Dieses besagt, dass sich Menschen freiwillig einer - in diesem Fall fiktiven - Gefahr aussetzen um ein besonders intensives Erlebnis zu erhalten.



Darst.19: Uses-And-Gratification-Approach: Erwartungs- und Bewertungsmodell, Quelle: Eigene Darstellung nach Palmgreen, Der „Uses-And-Gratification-Approach“, 1984, hier zitiert nach Meyen, Mediennutzung, 2004, S.16

⁴⁸ Vgl. Jäckel, Medienwirkungen, 2005, S.71f.

Mayen sieht jedoch auch Grund zur Kritik am Uses-and-Gratification-Approach. Insgesamt sei die Theorie zu beliebig, da es kein Modell gebe, das Bedürfnisse mit sozialen und psychologischen Ursprüngen verbinde. Auch sei das Modell zu rezipientenorientiert und vernachlässige die Medieninhalte.⁴⁹

4.1.3.2 Framing

Framing oder auch Framing Effekt basiert auf der Theorie des Agenda Setting⁵⁰, entwickelt diese aber entscheidend weiter. Framing beschreibt die Möglichkeit, Themen gezielt so zu transportieren, dass eine möglichst große Aufmerksamkeit und Wirkung bei der Zielgruppe erreicht wird. Der Kern der Theorie besagt, dass eine Botschaft dann umso stärker wirkt, je mehr Überschneidungen es mit emotionalen oder normativen Vor-einstellungen des Rezipienten gibt.⁵¹

Im Hinblick auf Gewalt in Medien kann der Ansatz so verstanden werden: Rezipienten mit einer gewalttätigen Disposition werden Gewaltinhalte in Medien anders wahrnehmen als andere Menschen. Bereits die Wahl eines Mediums und seiner Inhalte spielt dabei eine Rolle. Je genauer nun also Normen und Werte des Inhaltes mit den eigenen übereinstimmt, desto größer ist die Medienwirkung.

4.1.3.3 Priming-Effekt

Aufbauend auf die Framing Theorie erweitert der Priming Ansatz diese um die zusätzliche Komponente der Wahrnehmungs- und Bewertungsdimension. Medieninhalte können gezielt so aufgeladen werden, dass sie für einen besonderen Rezipientenkreis besonders ansprechend und somit wirkungsvoller wird. Das Massenmedium schafft also nicht nur eine kognitive Ebene durch die Vorgabe der Themen durch eine Vorauswahl, sondern transportiert Wertmaßstäbe. Dies funktioniert vor allem, da Menschen bei ihrer Urteils- und Entscheidungsfindung nie systematisch alle gespeicherten Informationen berücksichtigen, sondern selektiv im Sinne von Heuristiken gespeicherte Werte-, Handlungs-, und Beurteilungsmuster aufrufen.⁵²

4.2 Wirkungstheorien von Gewaltdarstellungen

In diesem Kapitel werden einige zentrale Medienwirkungstheorien im Bezug auf Gewalt

49 Vgl. Meyen, Mediennutzung, 2004, S.17

50 Agenda-Setting beschreibt die Annahme, dass Massenmedien nicht in der Lage sind, direkten Einfluss auf das Denken und Handeln von Menschen zu nehmen, durch die Massenmediale Darstellung eines begrenzten und homogenen Themenspektrums jedoch maßgeblich Einfluss haben, womit sich Rezipienten medial beschäftigen. (Siehe hierzu auch Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 186)

51 Vgl. Jäckel, Medienwirkungen, 2005, S. 179f.

52 Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 189

vorgestellt, systematisiert und anschließend in den aktuellen Forschungsstand der Medienwirkungsforschung eingeordnet. Nach der klassischen Medienwirkungstheorie lassen sich die Wirkungen der Mediengewalt in drei Kategorien einordnen. Die Bandbreite reicht damit von gewalthemmend über gewaltneutral bis hin zur gewaltfördernden Wirkung.⁵³

Hemmend	Neutral	Fördernd
Katharsistheorie	These der Wirkungslosigkeit	Stimulationstheorie
Inhibitionstheorie		Erregungstheorie
Theorie der kognitiven Unterstützung		Habitualisierungstheorie
		Kultivierungstheorie
		Rechtfertigung von Verbrechen
		Sozial-kognitive Lerntheorie
		Imitationsthese
		Suggestionstheorie

Darst.20: Systematisierung der theoretischen Konzepte zur Mediengewaltwirkung nach Auswirkung auf aggressives Verhalten, Quelle: Eigene Darstellung

4.2.1 Gewalthemmende Wirkungstheorien

4.2.1.1 Katharsis-Theorie

Die Katharsis-Theorie geht davon aus, dass jeder Mensch ein natürliches und individuelles Aggressionspotential hat. Sie basiert auf der Triebtheorie des Psychoanalytikers Sigmund Freud und wurde vor allem in den 1970er Jahren von Feshbach und Singer (1971) auf Grund triebtheoretischer Überlegungen entwickelt. Das individuelle Aggressionspotential führt dieser Theorie nach zu inneren Spannungen, die unweigerlich zu aggressivem Handeln führen. Dieser Punkt ist ebenfalls individuell, prinzipiell jedoch bei jedem Menschen vorhanden. Das Erleben fiktiver Gewalt in Medien kann als eine Art stellvertretendes Ausleben verstanden werden. Man spricht in diesem Zusammenhang von der funktionalen Äquivalenz.⁵⁴ Der Rezipient wird also durch das Rezipieren medialer Gewalt von realen Gewaltpotentialen „gereinigt“. Die Katharsistheorie wurde in mehreren Studien widerlegt. Mittlerweile haben selbst ihre Begründer Abstand von dieser Theorie genommen.⁵⁵ Auch neuere Versuche die Katharsis-Theorie zu reaktivieren scheiterte, da sie keine gewalthemmende Wirkung nachweisen konnten. Im Gegenteil: Die gewalthemmenden Theorien gelten insgesamt als empirisch widerlegt. Einen neuen

⁵³ Vgl. Winterhoff-Spurk, Medienpsychologie, 1999, S.107

⁵⁴ Gleich, Medien und Gewalt, 2004 in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 598

⁵⁵ Vgl. Schell et al., Medienkompetenz, 1999, 11ff.

Forschungsansatz verfolgte eine Studie an der Universität Mainz. Diese wollte Defizite in den Forschungsdesigns vorangegangener Studien erkannt haben und führte eine eigene Studie durch. Das Ergebnis widerlegte nicht nur einmal mehr die Katharsis-Theorie, sondern stellte gegenteilige Effekte fest. So konnten Zusammenhänge zwischen der Intensität des Gewalterlebnisses während der Rezeption und der Häufigkeit von gewalttätigem Verhalten im Alltag nachgewiesen werden. Auch dieser Ansatz bestätigt die Sinnhaftigkeit der dreiteiligen Kommunikationsphase. Uhrig weist zudem nach, dass sich Filme mit vermeintlich gewalthemmender Wirkung ebenfalls gewaltfördernd auswirken.⁵⁶

4.2.1.2 Die Inhibitionstheorie

Dieser Theorie nach erzeugt das mediale Gewalterlebnis nicht einen Abbau der natürlichen, triebhaften Aggressionspotentiale, sondern wandelt diese in Aggressionsangst um. Alternativ kann durch das Rezipieren insbesondere von sehr realistischen Gewaltdarstellungen stellvertretende Schuldgefühle entwickelt werden. Diese Angst oder Schuldgefühle führen in der postkommunikativen Phase zu einer unterbewussten Abneigung gegenüber aggressiven Verhalten und somit zu einem geringeren realen Gewaltpotential.⁵⁷

Einige Vertreter dieser Theorie gingen davon aus, dass diese Medienwirkung gezielt genutzt werden kann, Gewalttäter zu „therapieren“, in dem man sie über einen langen Zeitraum mit medialer Gewalt konfrontierte.⁵⁸

4.2.1.3 Theorie der kognitiven Unterstützung

Feshbach und Singer haben auch die Theorie der Kognitiven Unterstützung entwickelt. Sie ist eine Variante der Katharsistheorie. Durch die in Medien dargestellten Gewaltinhalte in Kombination mit offerierten Lösungsmöglichkeiten im Verlauf der Handlung erfährt der Rezipient Handlungsempfehlungen für den Umgang mit realen Gewalterlebnissen.⁵⁹ Diese Theorie hat nach Ansicht ihrer Vertreter eine besonders große Wirkung auf Menschen mit niedrigem Bildungsniveau und/oder niedriger Intelligenz. Diese Theorie darf nicht mit der Wissensklufftheorie⁶⁰ verwechselt werden, da der Ansatz der Theorie der kognitiven Unterstützung zwar auf einem Wissensdefizit zwischen Sender und Rezipient

56 Vgl. Uhrig, Ist die Katharsis-Theorie zu retten?, 2010, S. 16ff.

57 Gleich, Medien und Gewalt, 2004 in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 598

58 Stanley Kubricks Film UHRWERK ORANGE (USA 1971) bezieht sich in seiner Filmhandlung auf Inhibitionstheorie. Im Verlauf der Handlung soll ein gewalttätiger Jugendlicher durch die Zwangsrezeption von Gewaltinhalten „therapiert“ werden.

59 Vgl. Feshbach et al., Television and aggression, 1971, hier zitiert nach Gleich, Medien und Gewalt, 2004 in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 598f.

60 Die Theorie der Wissenskluff beschreibt die ungleiche Verteilung von Wissen, das über die Massenmedien transportiert in Abhängigkeit des sozialen Status der Rezipienten. Siehe dazu auch Schweiger, Theorien der Mediennutzung, 2007, S. 265ff.

eingeht, in dieser Theorie jedoch die Erkennbarkeit einer fiktiven Handlung vorliegt.⁶¹

Aktuelle Bedeutung in der Medienwirkungsforschung

Kunczik übt harsche Kritik an den gewalthemmenden Wirkungstheorien. Er bemängelt, dass die Laborexperimente, auf die Feshbach seine Thesen stützte, keine wirklichen Rückschlüsse auf das Verhalten von Menschen zuließ. In den Experimenten waren Menschen durch Provokationen „verärgert“ worden. Mit gezieltem Medienkonsum konnte diese Verärgerung im Experiment tatsächlich reduziert werden. Kunczik sieht keine Übertragbarkeit, da das Laborumfeld keine wirkliche Erregung erreichen könne. Auch kritisierte er, dass die Aggressivität der Testpersonen vor dem Experiment nicht gemessen wurden und somit keine Basiswerte existierten.⁶²

4.2.2 Neutrale Wirkung

4.2.2.1 Theorie der Wirkungslosigkeit

Eine ganze Reihe von Medienwirkungsforschern und Medienpsychologen sind der Auffassung, dass Gewalt in Massenmedien eine geringe oder gar keine aggressionssteigernde Wirkung haben. Diese auch Nullhypothese genannte Theorie steht in der Tradition der Theorien der schwachen Medienwirkung, die sich ab dem Ende der vierziger Jahre des vergangenen Jahrhunderts durchsetzten⁶³.

McGuire, Mitbegründer der Nullhypothese weist auf die Nichtexistenz eines fundierten Nachweises jeglicher massenmedialer Wirkungen hin. Laborexperimente seien nicht übertragbar, statistische Zusammenhänge verschwindend gering und oft nicht signifikant. McGuire geht mit seiner These aber noch weiter: Er sah nicht nur keinen signifikanten Zusammenhang zwischen medialer Gewaltdarstellung und quantitativer Ausprägung realer Gewalt, sondern zweifelte auch an weiteren Medienwirkungen, von denen man bis dahin ausgegangen war (etwa in der Werbung).

Dem gegenüber verweist Kunczik auf mehr als 500 Studien, die eine Medienwirkung nachweisen. Die Annahme, Medien haben gar keine Wirkung, sei demnach schlicht widerlegt.

4.2.2.2 Aktuelle Bedeutung in der Medienwirkungsforschung

Die Wirksamkeit von Medien ist vielfach nachgewiesen worden. Dennoch hat der Paradigmenwechsel der späten vierziger und frühen fünfziger Jahre des vergangenen Jahr-

61 Vgl. Theunert, Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität, 1996, S. 11f

62 Vgl. Kunczik, Gewalt und Medien, 1987, 168ff.

63 Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S.34f.

hunderts eine nachhaltige Wirkung hinterlassen und neuen Ansätzen den Weg geebnet. Teile der Theorien finden sich heute in den modernen Ansätzen der Framing-Theorie wieder. Medien wirken - aber nicht pauschal und auf jede Person gleichermaßen, sondern ihre Wirkung ist von Begleitumständen abhängig.

4.2.3 Aggressionsfördernde Wirkungstheorien

4.2.3.1 Die Stimulationstheorie

Diese Theorie geht von einer besonders starken Medienwirkung aus und besagt, dass Gewaltinhalte gewalttätiges Verhalten bei den Rezipienten hervorrufen können, auch wenn dieses vorher nicht stark ausgeprägt war. Basierend auf der Frustrations-Aggressions-Theorie von Dollard bezieht sich die auf den Zusammenhang von Frustration und Aggression. Frustration führt zu einem extremen emotionalen Erregungszustand, in dem zielführendes Handeln nur noch bedingt oder gar nicht mehr möglich ist.⁶⁴ Dadurch wird - je nach Prädisposition - aggressives Handeln begünstigt oder gar hervorgerufen. Die Erregungen während der Kommunikationsphase verändern demnach die prinzipielle Einstellung zur Gewalt auf der kognitiven Ebene und setzen gleichzeitig die Hemmschwelle auf der emotionalen Ebene gegenüber aktiver oder passiver Gewalt herunter.⁶⁵

4.2.3.2 Habitualisierungstheorie

Die Habitualisierungstheorie baut auf der Stimulationstheorie auf, verfeinert aber deren Ursachen- und Wirkungsprinzip, in dem sie langfristiges Mediennutzungsverhalten mit einbezieht und somit den wichtigen präkommunikativen Prozess mitberücksichtigt. Demnach ist ein einzelnes Medienereignis kaum geeignet, eine Disposition oder gar das Verhalten eines Rezipienten dauerhaft zu verändern. Kern dieser Theorie ist, dass sich der Rezipient bei wiederholter Nutzung gewalttätiger Medieninhalte an diese gewöhnt und gewissermaßen abstumpft.⁶⁶

Vor allem sehr intensiver Medienkonsum führt dann zur Abnahme oder gar zum Ausbleiben intensiver emotionaler Reaktionen. Dazu gehört auch die Übernahme der Handlungsmuster fiktiver Figuren in die eigenen. Im Verlauf der Habitualisierung nimmt zu-meist Häufigkeit des Konsums und die Brutalität der fiktiven Gewaltdarstellungen zu, da sich ein suchtähnlicher Gewöhnungseffekt einstellt.⁶⁷ Die Habitualisierungsthese ist nach Ansicht vieler Wissenschaftler nicht ausreichend durch die Forschung belegt.⁶⁸

64 Gleich, Medien und Gewalt, 2004 in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 599

65 Vgl. Kunczik, Gewalt und Medien, 1987, S. 165ff.

66 Gleich, Medien und Gewalt, in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 600

67 Vgl. Theunert, Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität, 1996, S. 44f

68 Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 154

4.2.3.3 Suggestionstheorie

Menschen sind, abhängig von ihrer Intelligenz, der Bildung und ihrer Sensibilisierung unterschiedlich stark empfänglich für suggestive Botschaften. Hier setzt die Suggestionstheorie an. Sie beschreibt, dass unter bestimmten Umständen die Botschaft des Films ein ähnliches Verhalten hervorrufen kann, ohne dass dem Rezipienten dies bewusst ist. Auch bei dieser Theorie ist eine längere Betrachtung des Rezeptionsverhaltens zu berücksichtigen.⁶⁹

4.2.3.4 Sozial-kognitive Lerntheorie oder Theorie vom Lernen am Modell

Gewaltinhalte in Medien regen zur Nachahmung an. Vorhandene Aggressionspotentiale werden, inspiriert durch die Darstellung im Medium, real ausgelebt. Der Unterschied zwischen der Theorie vom Lernen am Modell und der Immitationsthese ist, dass erstere nicht von einer direkten Imitation ausgeht, sondern sich vielmehr Verhaltens- und Handlungsmuster beim Rezipienten bilden.⁷⁰ Die Sozial-kognitive Lerntheorie kann als Vorläufer des Priming-Ansatzes verstanden werden, der heute in der Gewaltforschung eine wesentliche Rolle spielt.

4.2.3.5 Immitationsthese

Die Immitationsthese geht vom direkten Zusammenhang zwischen einem rezipierten Gewaltinhalt und einem realen Gewaltakt aus. Hierbei kann sich ein einziges fiktives Gewalterlebnis in reale Gewalt umwandeln. Die Theorie nimmt indirekt Bezug auf das Stimulus-Response-Modell der Frühjahre der Medienwirkungsforschung und findet vor allem in populärwissenschaftlichen Publikationen bis heute rege Anwendung. Aus wissenschaftlicher Sicht gilt sie heute aufgrund des Multikausalen Ansatzes als überholt. Sie sei hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

4.2.3.6 Kultivierungsthese

Diese auf das Fernsehen als Leitmedium der modernen Gesellschaft ausgerichtete These entstand gegen Ende der 1960er Jahre. Es ist der einzige kulturwissenschaftliche Ansatz in der Medienwirkungstheorie im Bezug auf Gewalt. Die Annahme: Das Fernsehen stellt eine verzerrte Wirklichkeit dar, die ein bestimmtes Weltbild und Selbstbild beim Rezipienten erzeuge, dass so nicht existiert. Dabei entsteht vor allem durch das hohe Maß an Gewaltdarstellungen eine „Welt der Angst“ (Scary World), die sich insbesondere auf Vielseher negativ auswirkt. Diese führt zum Kultivierungseffekt, durch den Rezipienten die Angst- und Handlungsmuster der Fernsehrealität übernehmen.⁷¹

69 Vgl. Kunczik, Gewalt und Medien, 1987, S. 168

70 Vgl. Kunczik et al. 2010, in: Vollbrecht, Handbuch Mediensozialisation, 2010 S. 373ff.

71 Vgl. Gleich, Medien und Gewalt in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 599

4.2.3.7 Erregungsthese

Während des Konsums von Gewaltinhalten erlebt der Rezipient einen Zustand der starken Erregung. Diese kann als emotionale Erregtheit aus der kommunikativen Phase der direkten Rezeption in die postkommunikative Phase transferiert werden. Die Erregungsthese ist insofern bemerkenswert, als dass sie neben der Aggressionssteigerung des Rezipienten auch eine andere Wirkung vorsieht: Die durch die Gewalt induzierte Erregung kann - abhängig von der situationsadäquaten Motivation - entweder in aggressives Verhalten, oder aber in prosoziales Verhalten überführt werden.⁷²

4.3 Medienpsychologische Einordnung der Rezeption von Gewaltinhalten

Die Medienpsychologie betrachtet Medienwirkung aus einer individualisierten Perspektive. Diese Sicht hat zwar viele Überschneidungen mit der soziologischen Medienwirkungsforschung, deren Ansätze sind aber weniger dazu geeignet, die persönliche Motivation für die Mediennutzung sowie die individuelle Prädisposition der Rezipienten zu betrachten.

4.3.1 Phasen der Medienwirkung

Kernbestandteil der medienpsychologischen Betrachtung ist die Einteilung des Kommunikationsprozesses in Phasen. Diese Betrachtung spielt in der klassischen Medienwirkungstheorie keine Rolle, ist jedoch für die modernen, individuelleren Ansätze von entscheidender Bedeutung, da sie die Motivationen, Prädispositionen und gesellschaftlichen Merkmale in den Vordergrund stellt. Dennoch sind die drei Phasen eng miteinander verbunden. Sie sollten getrennt voneinander betrachtet werden, stets aber im Gesamtkontext bewertet werden, da die Mediennutzung insgesamt aus diesen drei Phasen besteht. Bonfadelli unterscheidet die Medienwirkungsforschung in drei Phasen der Medienwirkung.

4.3.1.1 Präkommunikative Phase

In dieser Phase entscheiden Rezipienten, welche Medien sie nutzen wollen. Die Auswahl ist unendlich groß. In der Debatte wird diese Phase oft vernachlässigt, obwohl sie oftmals die längste Phase des Prozesses ist. Dabei ist die Frage der Entscheidung für oder wider einen Film ein wichtiger Teil. Bei Jugendlichen spielen dabei gruppendynamische Prozesse eine stärkere Rolle als bei Erwachsenen. Jugendliche entdecken Neigungen oder Abneigungen für bestimmte Inhalte. Die Motivation, sich für einen Film zu unterscheiden ist äußerst individuell.

⁷² Vgl. ebd.

Systematisierung von Gewaltaspekten in der präkommunikativen Phase

Merkmale der Rezipienten	<p>Zuschauer, die durch Gewaltdarstellung am ehesten angesprochen werden...</p> <ul style="list-style-type: none"> • sind männlich • sind überdurchschnittlich aggressiv • sind eher extrovertiert und haben ein ausgeprägteres Bedürfnis nach Sensation und Anregung (Arousal) • haben eine überdurchschnittliche Neugier nach Verbotenem/Unge- wöhnlichem • sind auf der Suche nach sozialer Identität, beziehungsweise Gruppen- integration (soziale Integration, Abgrenzung von Erwachsenen, Mutpro- ben) • zeigen ein höheres Maß an sozialer Isolation und emotionaler Unsicher- heit • haben ein überdurchschnittliches Bedürfnis nach der Darstellung von Gerechtigkeit • besitzen die Fähigkeit zur emotionalen Distanz gegenüber dargestellter Gewalt <p>Gewaltdarstellungen werden genutzt...</p> <ul style="list-style-type: none"> • zum Mood-Management • als Möglichkeit zum emotionalen Ausdruck/zur emotionalen Kontrolle • zur Regulation von Spannung und Arousal • zur Angstbewältigung • zur spannenden Unterhaltung • als Eskapismussmöglichkeit • zur Befriedigung des Bedürfnisses nach Identifikation
Merkmale des Inhalts	<p>Die Attraktivität von Gewaltdarstellungen wird gesteigert, wenn...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hinweise auf Fiktionalität (z.B. Musik) vorhanden ist • Übertreibungen und Verzerrungen vorhanden sind • sie ein hohes Maß an Fantasie- und Imaginationspotenzial enthalten • die Handlungen eine hohe Vorhersehbarkeit haben • am ende eine „gerechte“ Lösung eines Konfliktes präsentiert wird
Merkmale des Kontextes	<p>Violente Darstellungen sind attraktiver...</p> <ul style="list-style-type: none"> • in einem sicheren familiären Umfeld • in einem bedrohlichen Umfeld

Darst.21: Faktoren für die Attraktivität von Gewaltdarstellungen, Quelle: Goldstein, Why we watch, 1998, hier zitiert nach Gleich, Medien und Gewalt, 2004 in: Bente, Mangold et al. (Hg.) 2004 – Lehrbuch der Medienpsychologie, S. 597

Goldsteins Systematisierung zeigt die Vielfältigkeit der Merkmale, die bei der Nutzung von Gewaltinhalten eine große Rolle spielen. Generell lässt sich sagen, dass männliche

Zuschauer Gewaltinhalten gegenüber positiver eingestellt sind als weibliche. In Kapitel 5 wird deutlich werden, dass sich dies auf das praktische Nutzungsverhalten auswirkt. Bemerkenswert in Goldsteins Systematisierung ist vor allem aber folgender Aspekt: Gewaltinhalte werden vornehmlich dann in Spielfilmen rezipiert, wenn diese eindeutig fiktiv sind. Je realistischer die Darstellung der Gewalt, desto unattraktiver wird sie. Auch muss sie entweder moralisch begründet, oder ihre Ungerechtigkeit gewertet werden.

Auch wird deutlich, dass die Wahl der Medieninhalte von einer aggressiven Prädisposition beeinflusst wird. Aggressive Menschen tendieren zu aggressiven Medieninhalten. Dieser Aspekt unterstreicht einmal mehr die Multikausalität des Wirkungsprozesses.

4.3.1.2 Kommunikative Phase

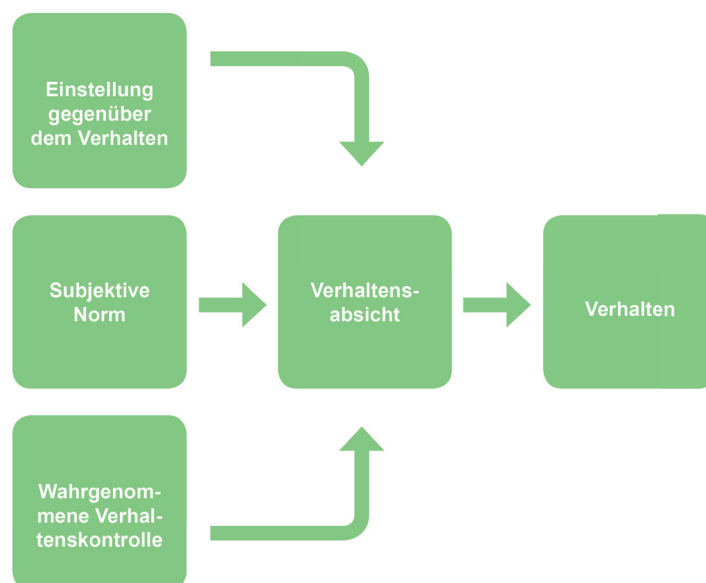
Die kommunikative Phase beschreibt den Vorgang der tatsächlichen Mediennutzung. Auch hier sieht Brosius keine zu vereinheitlichende Medienwirkung. Zu viele Faktoren spielen in den Prozess mit hinein. Die Aufmerksamkeitsintensität spielt ebenso eine wichtige Rolle, wie das Verstehen des Inhaltes. Ebenso kommt der Frage der Glaubwürdigkeit eine große Rolle zu. Wie in Kapitel 2 erwähnt, ist die Frage der Gewaltintensität eine sehr subjektive. Gewalt kann komisch, oder schockierend sein. Das Konzept des schwarzen Humors basiert auf einer Kombination aus beidem. Menschen, denen dieses Konzept nicht vertraut sind, werden eine als komisch geplante Filmszene vielleicht als abstoßend empfinden, andere lehnen das gesamte Konzept des schwarzen Humors ab. An diesem Beispiel ist das Wechselspiel zwischen den drei Kommunikationsphasen erkennbar: Die Medienauswahl der präkommunikativen Phase hat maßgeblichen Einfluss auf die Erlebnisintensität in der kommunikativen Phase. Folgendes Beispiel: Ein Ehepaar geht gemeinsam in einen romantischen Drama. Er hasst dieses Genre. Sie hingegen liebt es. Alleine die individuelle Einstellung, gepaart mit den Kenntnissen eines Filmgenres, lassen ein und dieselbe Szene auf ihn belustigend, auf sie traurig wirken. Im Hinblick auf Gewalt ist dieser Ansatz ebenfalls anwendbar. Eine actionreiche Kampfszene kann durchaus aggressionssteigernd wirken. Psychologen haben in einer ganzen Reihe von Experimenten nachgewiesen, dass während des Konsums von Gewaltszenen die Aggressionsintensität bei den Konsumenten ansteigt. Filmemacher setzen (wie alle narrativen Kunstformen) auf diesen Effekt, genauso wie sie auf andere elementare Gefühle wie Angst oder Trauer setzen.

4.3.1.3 Postkommunikative Phase

Die entscheidende Frage ist jedoch nicht, ob das Aggressionspotential während der kommunikativen Phase existent ist, sondern inwieweit diese Aggressionspotentiale in reale Aggression in jeglicher Form übergehen. Kann der Konsum von Filmen mit Gewaltinhalten eine nachhaltige Änderung in der Einstellung bewirken?

Einstellungen habe eine kognitive und eine affektive Komponente. Erstere bezieht sich auf die latente Bereitschaft, ein Verhaltensmuster gegenüber einem Einstellungsobjekt zu äußern. Sie berücksichtigt Überzeugungen, Meinungen und Wissen. Die zweite umfasst die emotionale Bewertung, zum Beispiel Zu- oder Abneigung. Generell gibt es ein Problem, die Einstellungen von Menschen zu messen. Somit ist es nahezu unmöglich, Veränderungen zu dokumentieren, geschweige denn solche Veränderungen auf einzelne Einflußfaktoren zurückzuführen.⁷³

Der Ansatz der Theorie des geplanten Verhaltens ist der bedeutendste Ansatz bei der Darstellung des Zusammenhangs von Einstellung und Verhalten. Demnach ist die Einstellung trotz aller Schwierigkeiten der quantitativen Erfassung der wichtigste Aspekt bei der Erklärung von Verhalten. Die unter 4.2.1 aufgeführten Medienwirkungstheorien im Bezug auf Gewalt skizzieren unterschiedliche Einflüsse auf die Einstellungen.



Darst.22: Theorie des geplanten Verhaltens Quelle: Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 151

Christensen geht davon aus, dass der Einfluss der Medien auf die Einstellung und damit indirekt auf das Verhalten zwar existiert, jedoch sehr viel geringer ist, als oftmals in der öffentlichen Debatte um Gewaltwirkung angenommen wird. Soziale Einflüsse haben demnach eine sehr viel stärkere Auswirkung.⁷⁴

Die moderne Lerntheorie ist ein weiterer Ansatz bei der Frage, inwieweit sich Einstellungen ändern und auf das Verhalten einwirken können. Danach sind Emotionen eine Vari-

⁷³ Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 140ff.

⁷⁴ Christensen et al., Effects of Media Violence on Viewer's Aggression in unconstrained Social Interaction in: Mass media effects research, 2007, S. 145ff.

ante der Motivation. Bei der Rezeption von Gewaltinhalten erfolgt also eine Umwandlung der erlebten Emotionen in postkommunikative Motivation.⁷⁵

⁷⁵ Vgl. Zilmann, Emotionspsychologische Grundlagen, In: Bente et al., Lehrbuch der Medienpsychologie, 2004, S.111

5. Jugendliche und Medien

5.1 Gibt es eine besondere Medienwirkung bei Jugendlichen?

Medien sind eine wichtige Konstante des Lebens geworden. Das betrifft bei weitem nicht nur die Kindheit und Jugend, sondern die gesamte Spanne unseres Lebens. Auch die medienwirkungstheoretischen Ansätze, die in Kapitel vier erläutert werden sind keine auf das jugendliche Alter bezogene Theorien. Dennoch wird hinlänglich von einer besonders starken Wirkung der Medien auf Kinder und Jugendliche ausgegangen. Die verschiedenen populärwissenschaftlichen Publikationen „Zauberlehrlinge - Die gefährliche Liebe zum Computer“ (Volpert 1985) „Die Droge im Wohnzimmer“ (Winn, 1979), „Das Verschwinden der Kindheit“ (Postman, 1983) der vergangenen Jahrzehnte dokumentieren diese Annahme.

Six sieht zwei Annahmen als Hauptgrund für die Befürchtung, die Medienwirkung sei bei Jugendlichen besonders stark. Erstens seien Kinder und Jugendliche in ihrem Verhalten und Handeln leichter beeinflussbar, was die Mediennutzung mit einschließe, zweitens hätten sie aufgrund des geringeren Erfahrungs- und Wissensschatzes weniger Kompetenzen zur zielgerichteten und selbstregulierten Mediennutzung.⁷⁶

Aronson et al. sieht einen erheblichen Einfluss von Mediengewalt auf das Aggressionsverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Er bezieht sich dabei indirekt auf die Habitualisierungstheorie⁷⁷ und die Theorie des Lernens am Modell⁷⁸: Übermäßige Gewalt führe zur Abstumpfung gegenüber realer Gewalt und führe zu Nachahmungseffekten im realen Leben. Dies könne sogar das Weltbild der Rezipienten nachhaltig beeinflussen. Besonders interessant ist, dass in den von ihm betrachteten Studien keine signifikanten Einflüsse durch elterliche Erziehung, Einkommen und realer Gewalt im nachbarlichen Umfeld erkennbar waren.⁷⁹

Dem ist anzufügen, dass Aronson bei seiner Betrachtung keinen Unterschied zwischen der Rezeption von Gewaltinhalten durch Jugendliche und junge Erwachsene macht. Er grenzt diese lediglich gegenüber der Medienwirkung bei Kindern ab. Diese seien durch ihre mangelnde Fähigkeit, Fantasie und Realität auseinanderzuhalten, besonders stark beeinflussbar. Die Medienwirkung bei Jugendlichen unterscheidet sich nach dieser Betrachtung also kaum oder wenig von der Erwachsener. Six hingegen bezieht bei ihrer Betrachtung zumindest die Möglichkeit ein, dass Rezipienten im jugendlichen Alter so-

76 Vgl. Six, Medien und Entwicklung in Oerter (Hrsg.), Entwicklungspsychologie, 2008, S. 885

77 Siehe dazu auch „4.2.1.2 Habitualisierungstheorie“ auf Seite 35

78 Siehe dazu auch „4.2.1.4 Sozial-kognitive Lerntheorie oder Theorie vom Lernen am Modell“ auf Seite 36

79 Vgl. Aronson et al., Sozialpsychologie, 2008, S. 399 ff.

gar eine höhere [sic!] Medienkompetenz - zumindest partiell - haben könnten.⁸⁰ Wenn man bedenkt, dass sich das Kunstverständnis und die Art der künstlerischen Ausdrucksform mit jeder Generation verändert, ist diese Überlegung von elementarer Tragweite. Wenn Film Kunst ist und jede Generation ihre eigene Kunst entwickelt, so liegt es auf der Hand, dass diese von eben jenem Rezipientenkreis besser verstanden wird, für den sie gemacht wird. Alle anderen Nutzer haben einen schwereren Zugang - oder gar keinen. Ein weiterer Schwachpunkt in Aronsons Argumentation, Mediengewalt führe zur Abstumpfung oder Nachahmung liegt in der Tatsache, dass er sich auf Studien bezieht, die diese Medienwirkungen vor allem bei Menschen mit sehr hohem Fernsehkonsum nachweisen.

In einem von der FSK herausgegebenen Werk zur Gewaltwirkung unterschiedlicher Genres auf Kinder und Jugendliche heißt es: „Kinder und Jugendliche sind aber den Medien und deren zum Teil sehr problematischen Inhalten keineswegs hilflos ausgeliefert. Sie können mit einem Großteil dieser Angebote umgehen, weil sie mit ihnen aufwachsen. Werbespots, Talkshows, Videoclips und viele weitere Medienerfahrungen verlangen von jungen Menschen die Fähigkeit, eingeordnet und sinnstiftend verbunden zu werden. Diese Kompetenz haben heutige Kinder und Jugendliche früheren Generationen voraus.“⁸¹

Es zeigt sich also, dass Jugendliche keine besonderen Unterschiede in der Intensität der Medienwirkung bei Filmen aufweisen als Erwachsene, während dies bei Kindern der Fall ist. Jugendliche sind also denselben Medienwirkungen unterworfen wie Erwachsene.

5.2 Wie Jugendliche selbst Gewalt im Film beurteilen

5.2.1 Projekt 16 der FSK

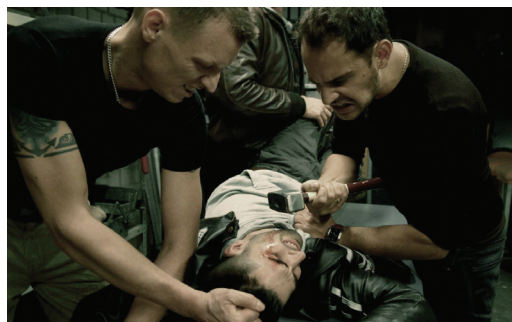
Dass Jugendliche ein sehr ausgeprägtes kulturelles Filmwissen haben, bemerkt auch das Projekt 16, das 2009 von der FSK im Rahmen ihrer eigenen Forschung zu Medienkompetenz und Jugendschutz initiiert wurde. Der folgende Abschnitt stützt sich weitgehend auf die Ergebnisse dieser Studie. In diesem Projekt wurden 201 Schülerinnen und Schüler unterschiedlicher Schulformen in Hessen und Rheinland-Pfalz u.a. zu Gewaltaspekten in drei ausgewählten Filmen befragt. Dazu kamen sowohl Einzelinterviews, Fragebögen und Gruppendiskussionen zum Einsatz. Gezeigt wurden drei Filme mit der Altersfreigabe „ab 16“: 300 (USA 2007), CHIKO (DEUTSCHLAND 2008) und VIER BRÜDER (USA 2005).

⁸⁰ Vgl. Six, Medien und Entwicklung in Oerter (Hrsg.), Entwicklungspsychologie, 2008, S. 885

⁸¹ Arbeiter, Medienkompetenz und Jugendschutz II, 2004, S.43,



Darst.23: Comicverfilmung 300: Der Film handelt von der heroischen Verteidigung Spartas gegen die übermächtige Invasionsarmee der Perser und ist geprägt von langen Schlachtenszenen, extremen Zeitlupen- und Nahaufnahmen, heroischer Musik und opulenten Soundeffekten



Darst.24: Szene aus Chiko. Der sehr realistische Milieuthriller, kommt ganz ohne digitale Spezialeffekte aus und wirkt vor allem durch das realistische Spiel und die stringente Inszenierung, die sich ganz auf die Psychologie der handelnden Personen konzentriert

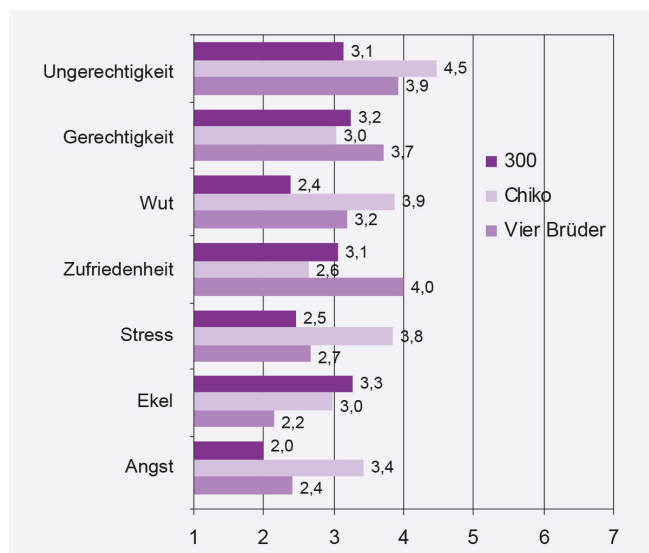


Darst.25: Szene aus VIER BRÜDER MIT Mark Wahlberg. Die sehr verschiedenen Lebenswelten waren Grund für eine distanziertere Wahrnehmung der Filmhandlung durch die Jugendlichen

Auch diese Studie bestätigt die unterschiedlichen Präferenzen von Jungen und Mädchen, erkennt aber eine erstaunliche Bandbreite bei den Vorlieben. Die Jugendlichen zählten Filme aus Bereichen Arthouse, Independent, Klassiker zu ihren Lieblingsfilmen. Auch die Bildung ist maßgeblich für die Art der Rezeption verantwortlich. So konnten Hauptschüler etwa digitale Effekte als solche nicht erkennen, während Gymnasiasten detaillierte Produktionskenntnisse hatten.⁸²

5.2.1.1 Die Wahrnehmung der Gewaltinhalte

Alle drei gezeigten Filme thematisieren das Thema Gewalt auf andere Art und Weise. Die Schüler waren in der Lage, die Gewaltwirkungen der Filme voneinander abzugrenzen. Die realistische Gewalt des Films CHIKO war für sie eindrucksvoller, da sie nicht Mittel zum Zweck war, sondern ein wichtiger Aspekt zur Illustration der eigentlichen Themen des Films (Freundschaft/Ehre/Treue) war. CHIKO wurde auch als intensiveres Erlebnis wahrgenommen als der US-amerikanische Film VIER BRÜDER. Dieser hat zwar thematische Überschneidungen mit CHIKO, aufgrund der geringen Nachvollziehbarkeit der amerikanischen Lebensverhältnisse in prekären Milieus entwickelte dieser Film aber nicht die gleiche Wirkung. Hier bestätigt sich die Annahme Goldsteins, dass Gewalt umso intensiver erlebt wird, je mehr Bezug sie zum eigenen Leben und Erfahrungsraum hat. Unrealistische, überzeichnete und stilisierte Gewalt ist zwar leichter zugänglich, entwickelt aber nicht diese nachhaltige Wirkung wie realistisch dargestellte Gewalt. Ein wichtiges Fazit des Projekts ist, dass die Jugendlichen keinerlei Tendenzen zur Abstumpfung durch mediale Gewalt zeigten.⁸³



Darst.26: Welche Gefühle rufen die Filme bei dir hervor? (1-kein Gefühl, 7-sehr starkes Gefühl), Quelle: FSK

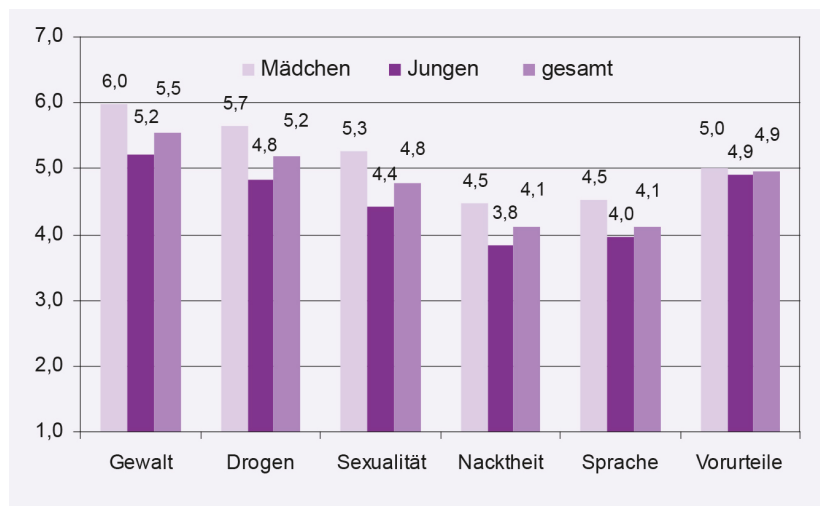
⁸² Vgl. Goehlnich, Projekt 16 - Wie beurteilen jugendliche Gewalt im Film?, 2009, S. 40

⁸³ Vgl. ebd., 32ff.

5.2.1.2 Third-Person-Effekt und die Einstellung der Jugendlichen zum System der Altersfreigabe der FSK

Der im Jahre 1983 erstmals postulierte Effekt beschreibt, dass Menschen im Allgemeinen davon ausgehen, dass Medien keine oder nur eine schwache Wirkung auf sie selbst, jedoch eine starke Wirkung auf andere haben. Diese Annahme kann wiederum Einfluss auf das Verhalten haben, sei es die Auswahl von Medien oder das entsprechende Verhalten bei der Übertragung von Filminhalten auf das reale Leben.⁸⁴ Bei den Befragungen der Jugendlichen im Anschluss an die Filmrezeption ließ sich der sogenannte Third-person-effekt nachweisen. Dies hatte Einfluss auf die Bewertung der Filme. Im Rahmen des Projekts wurden die Schüler nach Ihrer Meinung zur Legitimation der jeweiligen Altersfreigaben befragt. Das Ergebnis war, dass die Mehrheit der Jugendlichen die Altersfreigabe ab 16 für angemessen empfand oder diese sogar als zu niedrig einstufte.

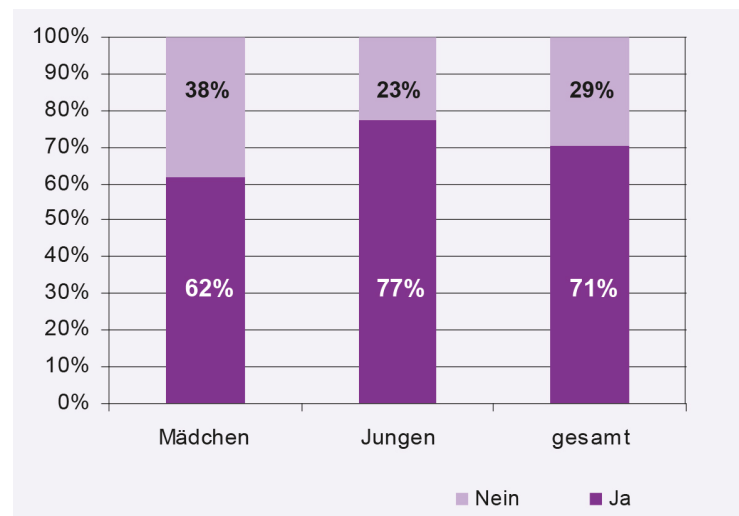
So bewerteten die Jugendlichen die Alterseinstufungen der FSK als gerechtfertigt. Gewaltinhalte sehen sie in der Regel als Hauptrechtfertigungsgrund für die Einstufung in höhere Altersfreigaben, aber auch andere Gründe, wie Drogen oder die Darstellung von Sexualität sollte eine starke Berücksichtigung finden. Mädchen stehen gegenüber den Filminhalten deutlich kritischer da und präferieren strengere Altersgrenzen.⁸⁵ Insgesamt sind fast ein Drittel der befragten Jugendlichen der Meinung, dass es zu viele Filme mit Gewaltinhalten gibt.



Darst.27: Welche Themen sollten bei der Altersfreigabe berücksichtigt werden? (1 - Gar nicht, 7 - sehr stark), Quelle: FSK

⁸⁴ Vgl. Bonfadelli et al., Medienwirkungsforschung, 2011, S. 225

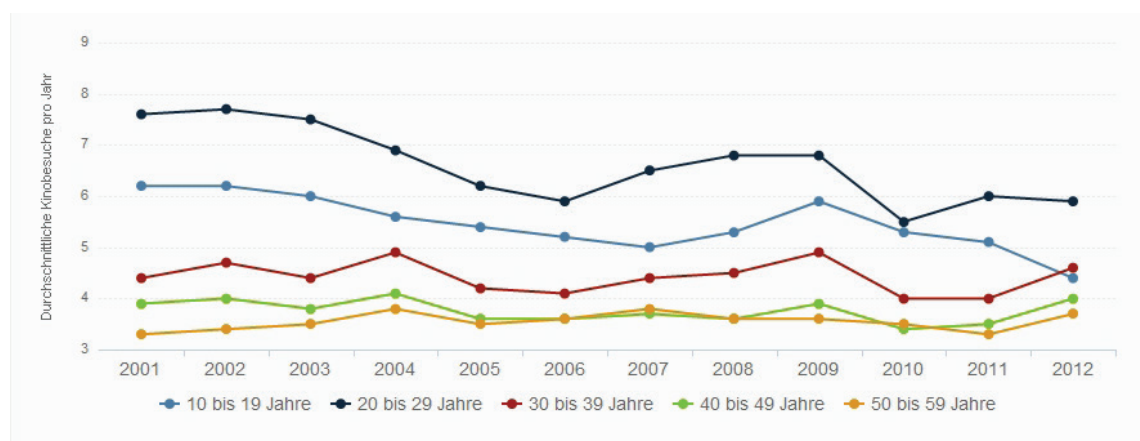
⁸⁵ Vgl. Goehlnich, Projekt 16 - Wie beurteilen jugendliche Gewalt im Film?, 2009, S.19 ff.



Darst.28: Findest du, dass es zu viele Filme mit Gewaltinhalten gibt?, Quelle: FSK

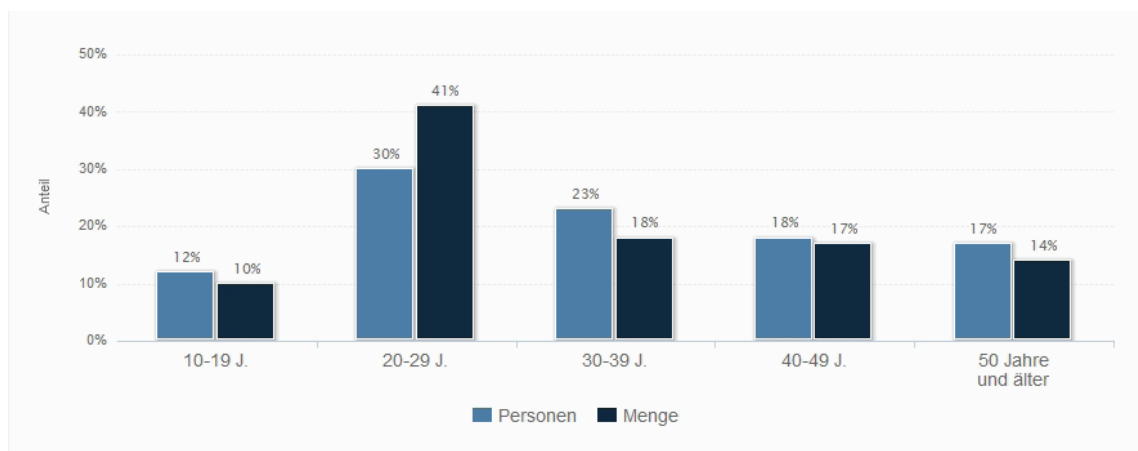
5.2.2 Nutzungsverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen

Ein wichtiger Aspekt bei der Gesamtbetrachtung des Themas Gewalt im Film ist das Nutzungsverhalten von Jugendlichen und jungen Erwachsenen. Während die Anzahl der Kinobesuche pro Person sich ab dem Jahr 2009 leicht erholten, sanken sie bei den unter 30-jährigen. Besonders sehr junge Zuschauer gehen sehr selten ins Kino – Tendenz weiter sinkend.



Darst.29: Entwicklung der durchschnittlichen Anzahl der Kinobesuche pro Jahr von 2001 bis 2012 nach Altersgruppen, Quelle: Statista

Mit DVD, Blu-Ray, Online-Streams, Fernsehen, Pay-TV und nicht zuletzt illegalen Downloads dem Tausch von Filmen auf digitalen Speichermedien bieten sich neben dem Kino weitere Möglichkeiten der Rezeption von Spielfilmen. Da seit einigen Jahren an den Kinokassen verstärkt Alterskontrollen durchgeführt werden, liegt es nahe, dass Filme, die für ein höheres Alter freigegeben sind oder gar keine Jugendfreigabe haben, auf diesen Wegen rezipiert werden. Hinzu kommt, dass viele Filme mit starken Gewaltinhalten in Deutschland gar keinen Verleih finden und somit nur auf diesen Wegen konsumierbar sind. Vor allem jüngere Menschen nutzen diesen Weg der Beschaffung. Als Gründe dafür wären neben dem notwendigen Know-How auch die Tatsache, dass jüngere Menschen Urheberrechtsverletzungen nicht als Verstoß gegen Gesetze oder Moralvorstellungen sehen zu nennen.

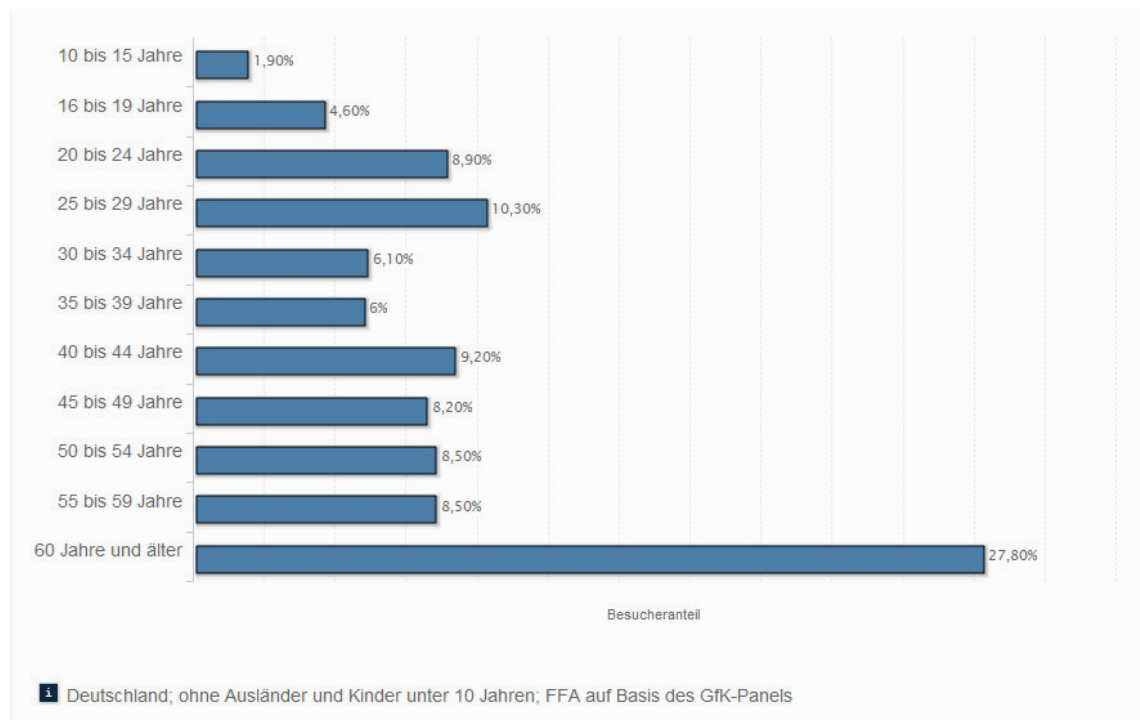


Darst.30: Illegale Film-Downloads im Jahr 2007 nach Altersgruppen (in Prozent), Quelle: Statista

Betrachtet man die Altersstrukturen am Videomarkt, erkennt man, dass die Gruppe der unter 30-Jährigen sich im Betrachtungszeitraum 2004 bis 2011 stabil verhält. Betrachtet man die Gruppe der jungen Erwachsenen (20-29) gesondert, war ein leichter Rückgang feststellbar. Diese Statistik ist umso interessanter, als dass sie nicht nur DVD Verkäufe im Versand- und Einzelhandel, sondern auch legale Downloads und Streams berücksichtigt.

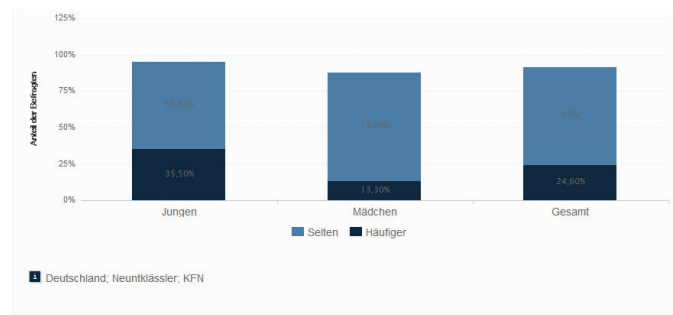
Stellt man nun also einen Zusammenhang zwischen der Anzahl der Kinobesuche und der legalen Videonutzung im Hinblick auf Jugendliche und junge Erwachsene her, wird deutlich, dass diese Gruppen weniger Filme sehen als früher. Die Studien zur abnehmenden Fernsehdauer und vor allem der veränderten Nutzung des Themas Fernsehen zugunsten von Sozialen Netzwerken, Videospielen und anderen multimedialen Unterhaltungsmöglichkeiten sind bekannt. Eine vollständige Abwanderung der jungen Zuschauer in die Illegalität des Filesharing und Filehostings ist auszuschließen.

Dennoch ist Film längst kein Nischen- oder Inselprodukt. Daher lohnt sich eine nähere Betrachtung des Nutzungsverhaltens im Bezug auf Film. Ein Viertel der Zuschauer von Arthouse-Filme ist jünger als 30 Jahre. Arthouse-Filme gelten als künstlerisch besonders wertvoll, inhaltlich anspruchsvoll.

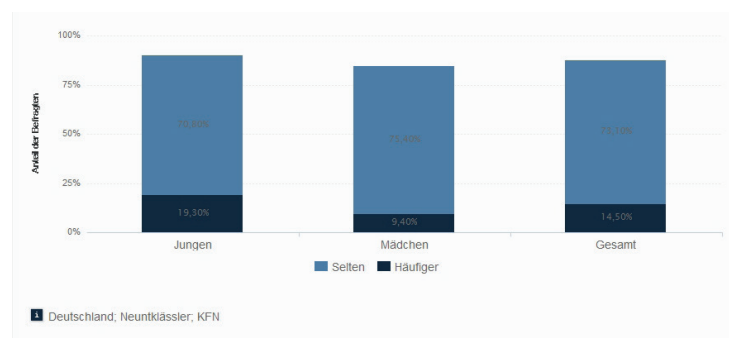


Darst.31: Altersstruktur der Besucher von Arthouse-Filmen im Jahr 2011, Quelle: Statista

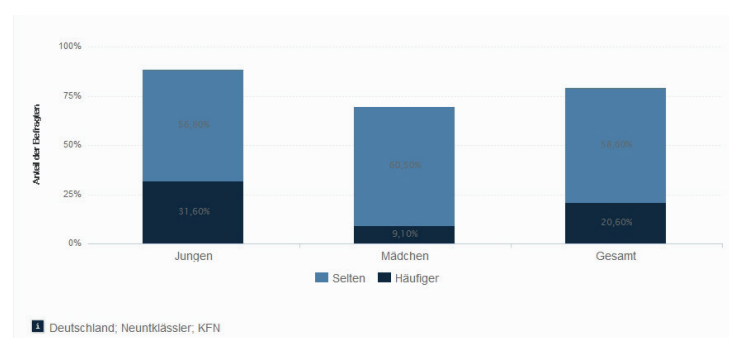
Im Hinblick auf Gewaltdarstellung im Film lässt sich sagen, dass das Nutzungsverhalten bei Jugendlichen tendenziell dem Gesamtnutzungsverhalten entspricht. Jungen sehen mehr als doppelt so häufig Filme mit Gewaltinhalten als Mädchen, dennoch gibt nur ein Viertel der Befragten an, häufiger Gewaltfilme zu sehen. Betrachtet man diejenigen Genres, die hinlänglich als besonders gewalttätig gelten, erkennt man, dass die oftmals als besonders problematisch angesehenen Horrorfilme nur von etwas mehr als einem Achtel der Befragten häufiger konsumiert werden, während Actionfilme und Thriller deutlich beliebter sind.



Darst.32: Konsumhäufigkeit von Gewaltfilmen bei Jugendlichen, Quelle: Statista



Darst.33: Konsumhäufigkeit von Horrorfilmen mit einer Altersfreigabe ab 16 oder 18 Jahren bei Jugendlichen der 9. Klasse, Quelle: Statista

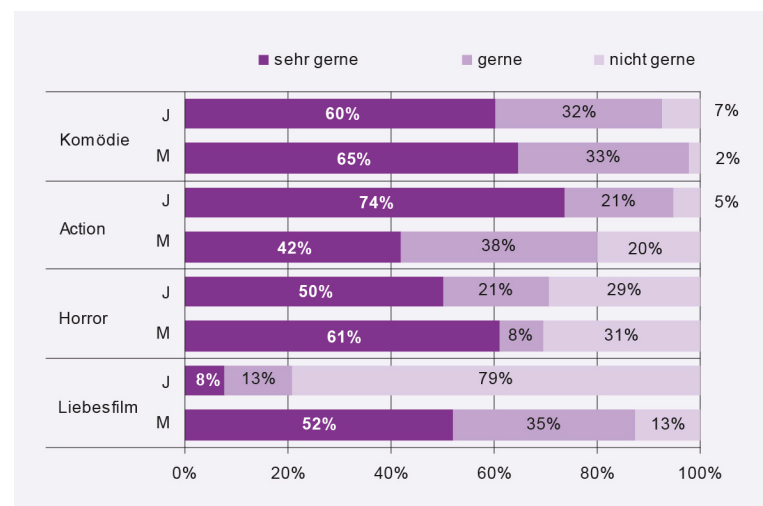


Darst.34: Konsumhäufigkeit von Actionfilmen und Thrillern mit einer Altersfreigabe ab 18 bei Jugendlichen der 9. Klasse, Quelle: Statista

Aus diesen Erhebungen lässt sich zudem ein wichtiger Aspekt ablesen: Über 80 Prozent der Jugendlichen der 9. Klasse haben bereits Filme geschaut, die erst ab 18 Jahren

freigegeben sind. Somit ist sichergestellt, dass praktisch alle Jugendliche einen entsprechenden Zugang zu diesen Filmen haben. Das Jugendmedienschutzsystem scheint in diesem Fall nicht zu greifen, sollte es doch eigentlich verhindern, dass Jugendliche unter 18 über entsprechende Zugänge verfügen.

Dennoch schaut die große Mehrheit diese Filme aus freien Stücken nicht häufig an.



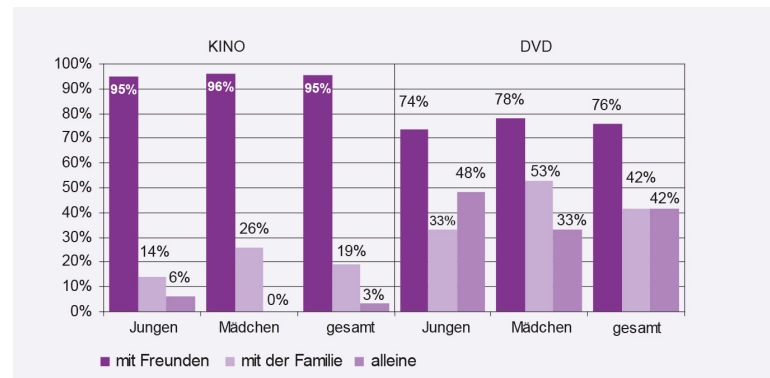
Darst.35: Die beliebtesten Filmgenres von Jugendlichen in Deutschland im Alter von 15 und 16 Jahren nach Geschlecht, Quelle: FSK

5.2.2.1 Filme als soziales Ereignis

Bei der Frage mit wem Jugendliche am liebsten Filme schauen wird deutlich, dass es sich beim Film um ein soziales Medium handelt. Jugendliche schauen gerne in Gesellschaft. Beim Kinobesuch ist Gesellschaft Grundvoraussetzung für einen Besuch. Weniger als jeder zwanzigste Jugendliche geht alleine ins Kino.

Auch DVDs werden am liebsten in Gesellschaft geschaut. Jedoch gibt mehr als jeder Dritte Jugendliche an, DVDs auch gerne alleine anzusehen.

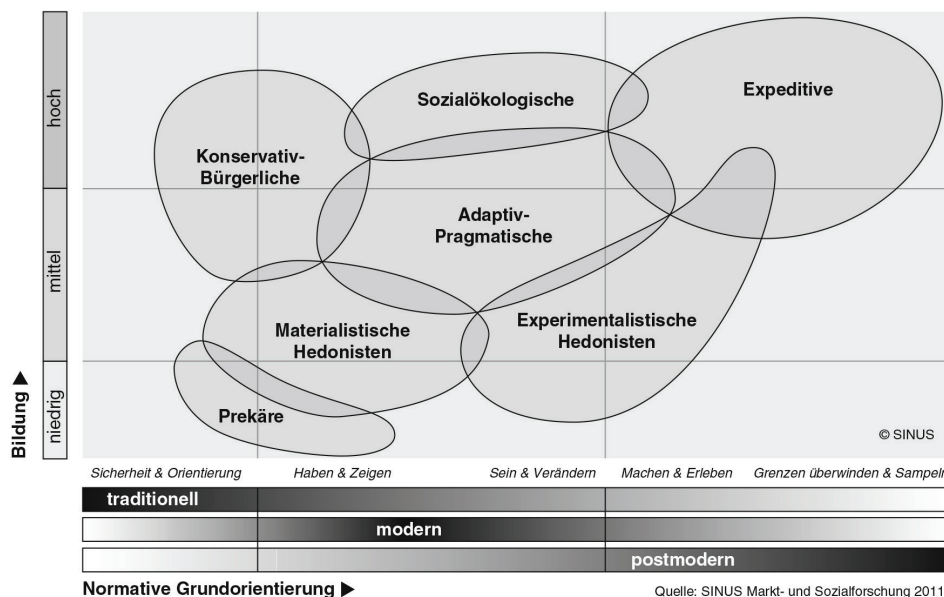
Insgesamt werden Filme am liebsten mit Freunden geschaut. Vor allem im Kino. DVDs hingegen werden auch gerne mit der Familie geschaut. Hier ist auch der einzige große Unterschied zwischen den Geschlechtern zu erkennen. In Bezug auf die Rezeption von DVDs schauen Jungen lieber alleine als mit der Familie.



Darst.36: Mit wem schaust du gerne Spielfilme? Quelle: FSK

5.2.3 Sinus Lebenswelten

Ein weiterer Ansatz für die Auswahl von Medien im Allgemeinen und den bevorzugten Spielfilmen im Besonderen bietet die zielgruppen- oder nutzertypologische Betrachtung. Das Sinus-Modell berücksichtigt neben soziodemographischen Merkmalen wie Alter, Bildung, Einkommen auch die ideologische Grund- und Werteorientierung. In einer Sinusstudie aus dem Jahr 2012 wurden die Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14-17 Jahren untersucht und das Sinus-Modell entsprechend dieser Altersgruppe angepasst.



Darst.37: Das SINUS-Lebensweltmodell u18, Quelle: Borchard, Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland in: Calmbach, Jugendliche Lebenswelten, 2013, S. 31.

Die Studie kommt zu dem Ergebnis, dass die Zugehörigkeit zum Sozialen Milieu entscheidenden Einfluss auf den Medienkonsum hat.

Während konservativ-bürgerliche Jugendliche dem technologischen Fortschritt skeptisch gegenüber stehen und ihr Medienkonsum dementsprechend reflektiert und sicherheitsbetont ist, neigen adaptiv-pragmatische Jugendliche zur Neugier zum Ausprobieren von Filmen, die sie aus eigenem Antrieb nicht sehen würden, wenn der gesellschaftliche Druck steigt oder sie schlicht das Gefühl haben, etwas zu verpassen. Jugendliche aus dem prekären Milieu verfügen über eine geringe Medienkompetenz und wenig kulturelles Kapital. Hier ist auffällig, dass sie wenig Spielfilme sehen, sondern die leichte Unterhaltung des Fernsehens vorziehen. Beim Milieu der materialistischen Hedonisten steht ganz klar der Mainstream im Fokus des Medieninteresses. „Hohe Kunst“ wird als Altbacken oder langweilig empfunden. Viele Gemeinsamkeiten mit dieser Gruppe verbindet das Milieu der experimentalistischen Hedonisten - wenn auch nur auf den zweiten Blick. Diese Gruppe hat ein großes Bedürfnis nach Freiheit und Individualität, was sich auch im Medienkonsum widerspiegelt. Medienkonsum dient zur Abgrenzung zu anderen Milieus und ist geprägt vom Wunsch „anders“ zu sein. Somit dient der vermeintliche Hang zu „undergroundigem“ oder zu technischen Geräten im Retrodesign vor allem zur Definition des eigenen Status. Sozialökologische Jugendliche sind sehr altruistisch orientiert und wenig anfällig für Trends und Moden. Sie lehnen die Selbstinszenierung durch Medienkonsum ab und zeigen ehrliches Interesse an schwerer zugänglicher Kunst, was sich in der Wahl der Spielfilme, aber auch an Theater- und Museumsbesuchen zeigt. Das Milieu der Expeditiven ist geprägt von einem bunten Wertemix. Von der Mediennutzung sind sie die Avantgarde, sind offen gegenüber intellektuellen Kulturgütern, nutzen diese jedoch nicht zur Definition ihres sozialen Status und sind durchaus gewillt, Aspekte des Mainstreams in ihr Leben aufzunehmen.⁸⁶

⁸⁶ Vgl. Borchard, Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland in: Calmbach, Jugendliche Lebenswelten, 2013, S. 37ff.

6. Schlussbetrachtungen und Fazit

6.1 Zusammenfassung der Kerninhalte

Kunst vs. Jugendmedienschutz

Der Kunstaspekt des Films ist hier besonders anzuführen. Film hat andere Möglichkeit Emotionen bei den Zuschauern zu erwecken, als andere Medien und Kunstformen. Darin liegt seine Stärke. Die in Kapitel drei vorgestellten Theorien des Films sind keine wissenschaftlich belegten Mittel, sondern sie sind – wie in jeder Kunst – sehr stark mit den Ideen, den Zielen und den Eigenschaften der Filmemacher zu verstehen. Wie in der Literatur, der Malerei und dem Theater gibt es unendlich viele Ausprägungen, Formen, Stile, Genres. Viele davon sind billige Massenware, viele sind handwerklich schlecht, viele sind aus einer reinen Marktorientierung heraus entstanden. Viele mögen schlecht sein oder gar geschmacklos. Doch sind sie schädlich? Jugendschützer dürfen keine Geschmackspolizei sein, sondern ihr Handeln muss bestimmt sein von wissenschaftlichen Erkenntnissen.

Jede Generation hat ihre Lieblingsfilme und bringt neue und spannende Filmwerke hervor. Die Gefahr, hier nicht objektiv (wenn man das überhaupt kann) zu messen und zu werten, sondern subjektiv aus dem Unverständnis einer älteren Generation heraus zu urteilen ist groß. Film wird von Jugendlichen anders wahrgenommen als andere Medien wie etwa nichtfilmische Fernsehinhalte oder Videospiele. Die Entscheidung einen Film zu sehen wird bewusst getroffen, das Wissen darüber ist soziales Wissen, das in der Gemeinschaft geteilt wird. Überhaupt ist Film ein soziales Medium. Der überwältigende Teil der Jugendlichen schaut Filme in Gesellschaft der Freunde oder der Eltern. Es steht außer Frage dass Filme auch zur Unterhaltung konsumiert werden. Die Sinus Studie aber zeigt, dass eskapistische Tendenzen eher bei anderen Medien vorkommen. Film ist eine Kunst, die Jugend anspricht, verbindet und bewegt - und die sie zum Nachdenken anregt. Und die Jungen Menschen wissen damit umzugehen. Die Filmrezeption erfolgt äußerst reflektiert. Die Gesetze des Jugendmedienschutzes tragen dem nicht genug Rechnung. Das hat vor allem mit deren Alter zu tun. Die Grundlagen der Gesetze stammen aus der Zeit, als man noch von einer sehr starken Medienwirkung ausging. Verschärfend kommt hinzu: Die meisten Anpassungen wurden überhastet vorgenommen, in Zeiten als die Öffentlichkeit nach Konsequenzen für tragische Gewaltereignisse verlangte, wie etwa den Amokläufen von Schülern in Erfurt 2002, Emsdetten 2006 und Winnenden 2009.

Jugendschutz bleibt wichtig, der Dialog wird wichtiger

Um angesichts der steigenden Medienflut ein stabiles emotionales und moralisches Wertebewusstsein entwickeln zu können, bedarf es eines wirksamen Schutzes vor beeinträchtigenden und gefährdenden Angeboten. Der gesetzliche und erzieherische Jugendschutz ist gefordert, sich mit Medieninhalten auseinanderzusetzen und sie im Diskurs mit jungen Menschen zu erörtern. Gewaltbilder mit unterschiedlichen Arten von Gewalt

finden sich in vielen Filmen, auch für die jüngeren Rezipienten. Das Spektrum reicht von deutlich gezeigter physischer Gewalt über subtile psychische Gewalt, die sich auch in Beziehungen der Figuren oder innerfamiliären Kontexten ausdrücken kann, bis hin zu den zahlreichen Formen von struktureller Gewalt. Wesentlich für die Wirkungsdiskussion ist immer auch, wie Gewalt in den Kontext der filmischen Handlung eingebettet wird und wie Gewaltsituationen aufgelöst werden. Neuere Ansätze der Wirkungsforschung sehen den Rezipienten eher als aktiven Nutzer von Medieninhalten, der mit dem Gesehenen in einen kreativen Dialog tritt und auf ein dargestelltes Verhalten unterschiedlich reagiert. Handlungsmodelle können positiv bewertet, aber auch abgelehnt werden.

Keine signifikanten Zusammenhänge zwischen Mediengewalt und realen Gewalttaten

Es besteht ein schwacher Zusammenhang zwischen medialer Gewalt und realer Aggression, so der Stand der Wirkungsforschung. Doch besteht ein Zusammenhang zu realer Aggression und Gewalt? Quantitativ ist die Frage leicht zu bewerten: Göke sieht nach der Auswertung verschiedener Studien zur Gewaltkriminalität in Deutschland keinen signifikanten Zusammenhang zwischen der qualitativen und quantitativen Entwicklung der Gewalteinhalte in Medien und Gewaltdelikten. Die Kriminalitätsstatistiken zeigen seit Jahren einen Rückgang von Gewalttaten bei Jugendlichen, bei steigender Anzahl der verfügbaren Medien und Inhalte.⁸⁷ Deutschland mit seinem vergleichsweise restriktiven Prüf- und Freigabesystem weist keine niedrigere Häufigkeit an Gewaltdelikten als vergleichbare Staaten mit liberalerem Freigabesystem auf.⁸⁸

Die Frage nach der Qualität ist weniger leicht zu beantworten. In Gewaltmilieus nimmt die Intensität der Gewalt zu. Das ist empirisch noch wenig belegt, doch Polizisten und Opferschutzverbände klagen seit vielen Jahren über dieses Problem. Aronson wies zwar nach, dass die Medienwirkung von Gewalt unabhängig der Bildung und des Umfeldes funktioniert, dies bezieht sich jedoch nur auf die kommunikative Phase, also die Rezeption des jeweiligen Mediums. Bonfadellis Ansatz der Dreiphasigkeit verdeutlicht aber die Notwendigkeit, den Kommunikationsprozess in seiner Gesamtheit zu betrachten. Die Wahl des Mediums hat direkten Einfluss auf die Wirkung in den folgenden beiden Phasen. In dieser Phase der Medienwahl haben Bildung, sozialer Status und Wertesystem eine große Wirkung. Somit ist Aronsons Gedanke, der soziale Hintergrund habe keine Bedeutung für seine eindimensionale Betrachtungsweise zwar richtig, berücksichtigt man aber die präkommunikative Phase, so spielt dieser Aspekt doch eine Rolle; Aronsons Sichtweise erweist sich als zu verkürzt. Bei der Wahl der Medien und deren Bewertung ist das Modell des Uses-and-Gratification-Approach in Kombination mit dem Modell der Sinus-Milieus sehr hilfreich. Betrachtet man nun die postkommunikative Phase, so erkennt man die Multikausalität. Neben der individuellen Prädisposition eines jeden Menschen spielen auch soziale Gründe in die Antwort hinein, ob und wann Gewalteinhalte sich auf das Verhalten im realen Leben in Form realer Gewaltausübung übertragen. Alle aggressionssteigernden Wirkungstheorien sagen aus, dass die Aggressionszunahme

⁸⁷ Vgl. Göke, Jugendgewalt in Deutschland, 2010

⁸⁸ Vgl. Stath, Jugendmedienschutz im Bereich der Filme und Unterhaltungssoftware, 2006, S. 278

kein einmaliges, punktuelles Phänomen ist, sondern eine längere Zeit benötigt. So sieht auch Aronson vor allem bei Vielsehern den Hang zur Gewalt im Gegenteil zu selektiven Gelegenheitszuschauern. Aber ist es nicht gerade dieser Eskapismus, der das eigentliche Problem in sich birgt?

Kunczik fasst zusammen: „a) Es gibt gute Gründe für Unaufgeregtheit im Umgang mit problematischen Medieninhalten. Medieninhalte wirken nicht unabhängig von anderen Faktoren. Für die Wirkung von Medieninhalten ist auch entscheidend, unter welchen sozialen und persönlichen Bedingungen und wie oft bestimmte problematische Medieninhalte konsumiert werden. Brutale Filme schädigen Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung nicht unbedingt in jedem Falle. Es gibt also allen Grund, sich gelassen und unaufgereggt dem Thema zu widmen und einzelne Grenzüberschreitungen und Verbotsübertretungen von Kindern und Jugendlichen nicht zu dramatisieren. b) Es gibt gute Gründe beim Medienkonsum der Kinder genauer hinzuschauen, Grenzen beim Konsum von Mediengewalt zu setzen und geeignete Alternativen anzubieten. Nach den Erkenntnissen der Wissenschaft kann der Konsum von Mediengewalt einen Einfluss auf die Aggressivität von Kindern und Jugendlichen haben. Bestimmte soziale und persönliche Bedingungen können das Risiko dafür erhöhen. Dies sind gute Gründe, als Eltern, Erziehende oder Lehrende genauer hinzuschauen, wenn Kinder und Jugendliche mit Medien umgehen, und den Konsum von Mediengewalt, insbesondere für jüngere Kinder, zu begrenzen und den Kindern für sie geeignete Alternativen anzubieten.“⁸⁹

Junge Menschen sind Medienprofis und oft auch Cineasten

Die Frage ob und wie sich Jugendliche in ihrer Form der Rezeption und auch in der Medienwirkung von denen junger Erwachsener unterscheiden, ist bisher nicht eindeutig erklärt. Die Tendenz neigt allerdings dazu, dass sich der Medienkonsum vor allem in der präkommunikativen Phase unterscheidet und weniger in den beiden folgenden Phasen. Jugendliche probieren sich aus, sie loten ihre eigenen Grenzen aus, sie experimentieren. Doch das Wissen um die Medien ist bei vielen jungen Menschen um ein Vielfaches größer als bei älteren Menschen. Das Projekt 16 der FSK bestätigt den jungen Menschen ein sehr gut ausgeprägtes Verständnis für Film. Insgesamt sinkt die Bedeutung des Films im Medienportfolio junger Menschen zugunsten anderer Medien. Die Anzahl der Kinobesuche junger Menschen geht zurück, doch jene filmbegeisterte Jugendliche sollten grundsätzlich als kulturbegleitete Jugendliche verstanden werden, eine Eigenschaft, die es zu fördern und nicht zu bekämpfen gilt.

Der Jugendmedienschutz: Ein zahnloser Tiger

Es wurde dargelegt, dass nahezu jeder Jugendliche Zugang zu Filmen hat, die nicht seiner Altersfreigabe entsprechen. In Zeiten grenzenlosen Datenverkehrs sind Altersfreigaben, Beschlagnahmen oder Indizierungen keine wirklich wirkungsvollen Instrumente⁹⁰. Auch die Kennzeichnung von Medien ist allenfalls eine Orientierungshilfe für

⁸⁹ Kunczik et al. 2010, in: Vollbrecht, Handbuch Mediensozialisation, 2010, S. 378f.

⁹⁰ Vgl. Stath, Jugendmedienschutz im Bereich der Filme und Unterhaltungssoftware, 2006, S. 278

Jugendliche, Eltern oder Lehrer. Die Forderung nach Stärkung der Medienkompetenz ist so alt wie die Debatte selbst. Doch sie war nie angebracht. Da wo Verbote nicht mehr durchsetzbar sind - wenn sie es denn in diesem Zusammenhang je waren - kann Aufklärung viel bewirken.

Gleichzeitig zielt eine moderne Erziehung auf eine Stärkung der Selbstbestimmung ab. Der kooperative Ansatz in der Pädagogik auf der einen und oftmals willkürlich erscheinende Verbote schließen einander aus. Medienkompetenz zu erlangen heißt auch, Dinge auszuprobieren. Gewalt in Filmen ist kein neues Phänomen. Die warnenden Skeptiker der Vergangenheit und Gegenwart sind widerlegt, alleine durch die Tatsache dass die prognostizierten Horrorszenarien niemals eintrafen.

Eine Liberalisierung des Jugendmedienschutzes bedeutet aber keineswegs einen Freibrief für die Anbieter medialer Inhalte. Die Existenz der Selbstkontrollen für Filme ist prinzipiell richtig. Doch statt farbige Labels auf die Datenträgerhüllen oder Filmplakate zu kleben, wären nachhaltige Aufklärungsangebote für Jugendliche, Eltern und Pädagogen sinnvoller. Dem Anspruch der Filmkunst würde dies allemal gerechter werden und pädagogisch wäre es sehr viel sinnvoller. Jugendliche in drei Alterskategorien zu unterscheiden ist zu kurz gedacht, ja geradezu willkürlich, sind doch die Unterschiede in der Entwicklung bei Jugendlichen in dieser Zeit sehr groß. Allein die globalen Entwicklungsunterschiede zwischen Mädchen und Jungen zwischen 10 und 18 Jahren führen dieses System ad-absurdum.

6.2 Handlungsempfehlungen

Schulfach Film

Film sollte als fester Bestandteil in de Lehrpläne der Schulen aufgenommen werden und zumindest mit den Fächern Kunst und Theater gleichgestellt werden. In Hamburg wurde bereits Filmtheorie in den Deutschunterricht an Gymnasien integriert und ist fester Bestandteil der Abiturprüfungen in diesem Fach. Das ist ein erster guter Ansatz. Doch Film ist mehr als nur Theorie. Der praktische Aspekt spielt eine noch größere Rolle. Film ist eine gute Gelegenheit, sich auszudrücken und eigene Ausdrucksformen zu finden. Jugendliche, die eine angeleitete Möglichkeit erhalten, eigene Filme zu produzieren entwickeln eine neuartige Sicht auf das gesamte Medium.

Reduktion der Altersfreigaben der FSK

Besonders der Framing-Ansatz in der Medienwirkungsforschung zeigt, dass eine pauschale Alterseinstufung von Filmen wenig Sinn hat. Die Wahl eines Mediums und die Empfänglichkeit für die transportierten Botschaften und die daraus resultierenden nachhaltigen Entwicklungseinflüsse sind individuell zu verschieden. Doch wie kann sich der Gesetzgeber verhalten? Gesetze müssen einheitlich und für jeden Menschen gleichermaßen gelten.

Eine Möglichkeit wäre die Reduktion der durch die FSK vergebenen Altersgruppen für Jugendliche von bisher 3 („FSK 12“, „FSK 16“, „Keine Jugendfreigabe“) auf nunmehr zwei: „FSK 14“ und „Keine Jugendfreigabe“. Dies würde dem aktuellen Forschungsstand der Medienwirkungsforschung und der Nutzungsrealität der Jugendlichen Rechnung tragen. Während Kinder eine hochgradige Gefährdung durch Medieninhalte haben, unterscheidet sich die Medienwirkung bei Jugendlichen grundsätzlich nicht von der von Erwachsenen. Da aber ein Restrisiko durch Extremfälle besteht, sollte die Stufe „keine Altersfreigabe“ bestehen bleiben, jedoch eine bessere rechtliche und praktische Abstimmung mit der BPjM erfolgen.

Diese Liberalisierung der Altersfreigaben setzt auf eine große Mitwirkung von Eltern, Lehrern. Die FSK sollte im Rahmen einer solchen Regelung Partner bei der Medienbildung sein und Hilfestellungen geben. Statt eines Labels auf der Verpackungen oder Filmplakaten könnte ein Hinweistext zu den Filmen rückseitig angebracht werden und ein weitreichendes Informationsangebot im Internet eingerichtet werden, dass die Rezipienten aber auch Eltern und Lehrer über die wichtigsten Punkte der Filmbewertung informiert und auf problematische Inhalte hinweist. Eine solche entsprechende Ausweitung der Aufgaben der FSK wäre mit erheblichem Mehrkosten verbunden, die von der Filmwirtschaft und letztlich wohl vom Verbraucher zu tragen wären.

Es gilt allerdings Vorsicht zu wahren: Es besteht durch dieses Verfahren die Gefahr, dass viele Filme die zuvor die Altersfreigabe „ab16“ erhielten nun keine Jugendfreigabe erhalten. Mit der Einführung der neuen Alterseingrenzungen müssen somit auch Paradigmenwechsel bei der Bewertung der Filme vollzogen werden. Diese Liberalisierung braucht Mut und Durchsetzungsmöglichkeit, da sich mit großer Sicherheit schnell Teile der Presse und Populärwissenschaftler sehr kritisch äußern werden.

Im Hinblick auf die Indizierung von jugendgefährdenden Spielfilmen wäre folgender Ansatz denkbar: Filme, die als stark jugendgefährdend bewertet werden, müssen spätestens nach 5 Jahren wieder vorgelegt und neu bewertet werden. Auch ist darüber nachzudenken, ob ein „Verstecken“ dieser Titel der Realität noch gerecht wird. In Zeiten des Internets ist eine solche Methode fragwürdig.

6.3 Weitere Untersuchungsansätze

Ein Grundproblem bei der Anfertigung dieser Arbeit war, dass sich viele wissenschaftliche Publikationen und Studien nicht oder nur sehr eingeschränkt mit dem Thema Film beschäftigt haben. Oftmals war eine Ausdifferenzierung nicht möglich. Besonders die Filmwirtschaft sollte ein gesteigertes Interesse haben, den Kunstaspekt des Films weiter herauszuarbeiten. Es wäre durchaus interessant zu erfahren, inwieweit sich die Rezeption von Filmen am Computer oder dem Fernseher von denen im Kino unterscheiden. Belastbare Untersuchungen zu diesem Thema existieren nicht. Auch die Frage der Gewaltwirkung von Spielfilmen zu anderen medialen Inhalten und gewalttätigen Inhalten (Sport, Nachrichten, Dokumentation) ist noch nicht ausreichend untersucht. Erste Ansätze liefert dazu Keppler, eine Vertiefung dieses Themas wäre wünschenswert.

6.4 Ausblick

In den kommenden Jahren wird es mit großer Wahrscheinlichkeit eine Debatte über ein europäisches Jugendmedienschutzgesetz geben. Wünschenswert wäre sie allemal. Politik und Gesellschaft aber auch die Wissenschaft sollten diesen Anlass nehmen, das Thema sachlich und mit der gebotenen Vernunft zu führen. Film in Europa ist ein gemeinschaftliches kulturelles Erbe. Die Zahl der europäischen Koproduktionen steigt und für die Zukunft ist zu erwarten, dass der europäische Filmmarkt weiter zusammenwachsen wird. Ein gemeinschaftlicher Jugendmedienschutz, auf Basis der Medienwirkungsforschung und der Berücksichtigung des Nutzungsverhalten würde dieser positiven Entwicklung Rechnung tragen.

Quellen- und Literaturverzeichnis

- Arbeiter, Ursula (2004): Medienkompetenz und Jugendschutz II. Wie wirken Kinofilme auf Kinder? Ludwigshafen.
- Arnheim, Rudolf (1957): Film as art. Berkeley, Los Angeles: University of California Press.
- Aronson, Elliot; Wilson, Timothy D.; Akert, Robin (2008): Sozialpsychologie. 6. Aufl. München, Boston [u.a.]: Pearson Studium (Psychologie).
- Batinic, Bernad (2008): Medienpsychologie. Heidelberg: Springer (Springer-Lehrbuch : Bachelor, Master).
- Bazin, André (2009): Die Entwicklung der Filmsprache. In: Robert Fischer (Hg.): André Bazin: Was ist Film? Zweite Auflage. Berlin: Alexander Verlag, S. 90–109.
- Bazin, André (2009): Schneiden Verboten! In: Robert Fischer (Hg.): André Bazin: Was ist Film? Zweite Auflage. Berlin: Alexander Verlag, S. 75–89.
- Bellatoni, Patti (2005): If it's Purple, Someone's Gonna Die. The Power of Color in Visual Storytelling. Burlington: Focal Press.
- Bellut, Thomas (Hg.) (2012): Jugendmedienschutz in der digitalen Generation. Fakten und Positionen aus Wissenschaft und Praxis. München: kopaed.
- Bente, Gary; Mangold, Roland; Vorderer, Peter (Hg.) (2004): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen [u.a.]: Hogrefe.
- Bochmann, Corinna (2013): Das Indizierungsverfahren der BPjM. Erläutert am Beispiel des Films „SAW VII - Vollendung (Unrated)“. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 167–177.
- Bonfadelli, Heinz; Friemel, Thomas N. (2011): Medienwirkungsforschung. 4. Aufl. Stuttgart: UTB (UTB Medien- und Kommunikationwissenschaft, 3451). Online verfügbar unter <http://www.utb-studi-e-book.de/9783838534510>.
- Borchard, Inge (2013): Wie ticken Jugendliche? 2012 ; Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland. In: Marc Calmbach: Jugendliche Lebenswelten. Perspektiven für Politik, Pädagogik und Gesellschaft. Hg. v. Peter Martin Thomas. Berlin: Springer-Spektrum (Spektrum-Sachbuch), S. 37–78.
- Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, Entscheidung vom 01.12.2011, Aktenzeichen 8572. In: Bundesanzeiger Nr. 197.
- Büttner, Christian (2000): Jugendmedienschutz in Europa. Gießen: Psychosozial-Verl (Reihe „Psychoanalytische Pädagogik“).
- Calmbach, Marc (2013): Jugendliche Lebenswelten. Perspektiven für Politik, Pädagogik und Gesellschaft. Hg. v. Peter Martin Thomas. Berlin: Springer-Spektrum (Spektrum-Sachbuch).
- Campbell, Joseph (1960): Masks of God: Primitive Mythology. London: SECKER & WARBURG.
- Campbell, Joseph (1999): Der Heros in tausend Gestalten. Frankfurt am Main: Insel Verlag.
- Christensen, Niels P.; Wood, Wendy (2007): Effects of Media Violence on Viewer's Agression in unconstrained Social Interaction. In: Raymond W. Preiss (Hg.): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates (LEA's communication series), S. 145–168.
- Deutschland (2012): Jugendschutzgesetz und Jugendmedienschutz-Staatsvertrag der Länder. Stand: November 2012, 6. Aufl. Berlin, Rostock: Bundesministerium für Familie Senioren Frauen und Jugend; Publ.-Versand der Bundesregierung.

- Eco, Umberto (2010): Die Geschichte der Schönheit. München: DTV.
- Eisenstein, Sergej M. (2006): Jenseits der Einstellung. Schriften zur Filmtheorie. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.
- Fechner, Fank (2012): Medienrecht. 13. Aufl. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Felleman, Susan (2006): Art in the Cinematic Imagination. Austin: University of Texas Press.
- Felsmann, Klaus-Dieter (2009): Mediale Tabubrüche vs. political correctness. Erweiterte Dokumentation zu den 12. Buckower Mediengesprächen 2008. München: kopaed.
- Feshbach, Seymour; Singer, Robert D. (1971): Television and aggression. San Francisco: Jossey-Bass (The jossey-bass behavioral science series).
- Friedrichs, Henrike (2013): Das Zusammenspiel von erzieherischem Jugendmedienschutz und (Medien-)Sozialisationsinstanzen. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 227–255.
- Friedrichs, Henrike (2013): Formen der Medienkontrolle im Kontext des Jugendmedienschutzes. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 105–128.
- Friedrichs, Henrike; Junge, Thorsten; Sander, Uwe (Hg.) (2013): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22).
- Geisler, Martin (2013): gestern, heute, morgen. Ausblick auf die zukünftige Entwicklung des Jugendmedienschutzes. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 355–360.
- Gentile, Douglas A.; Coyne, Sarah; Walsh, David A. (2011): Media violence, physical aggression, and relational aggression in school age children: a short-term longitudinal study. In: Aggr. Behav. 37 (2), S. 193–206, zuletzt geprüft am 02.06.2013.
- Gleich, Uli (2004): Medien und Gewalt. In: Gary Bente, Roland Mangold und Peter Vorderer (Hg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen [u.a.]: Hogrefe, S. 587–618.
- Goehlnich, Birgit (2003): Kinder und Jugendliche beurteilen die Wirkung von Kinofilmen. Wiesbaden (Medienkompetenz und Jugendschutz). Online verfügbar unter http://www.spio.de/media_content/330.pdf.
- Goehlnich, Birgit (2009): Projekt 16 - Wie beurteilen jugendliche Gewalt im Film? Wiesbaden (Medienkompetenz und Jugendschutz, 3).
- Göke, Sandra (2010): Jugendgewalt in Deutschland. Umfang - Erscheinungsformen - Erklärungsansätze: Diplomica Verlag.
- Goldstein, Jeffrey H. (1998): Why we watch. The attractions of violent entertainment. New York. Online verfügbar unter <http://site.ebrary.com/lib/academiccompletetitles/home.action>.
- Gottberg, Joachim von von (2013): Kulturelle Grenzen statt gesetzlicher Altersfreigaben. Gesetzliche Altersbeschränkungen sind im Internet nicht durchsetzbar. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 339–343.
- Gräf, Dennis; Großmann, Stephanie; Klimczak, Peter; Krah, Hans; Wagner, Marietheres (2011): Filmsemiotik. Eine Einführung in die Analyse audiovisueller Formate. 1. Aufl. Marburg: Schüren Verlag GmbH (Schriften zur Kultur- und Mediensemiotik, 3).
- Hallenberger, Gerd (2013): Gefährliches Fernsehen? Neue Probleme mit einem älteren Medium. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 303–308.

- Handke, Florian (2012): Die Effizienz der Bekämpfung jugendschutzrelevanter Medieninhalte mittels StGB, JuSchG und JMStV. Univ, Hamburg, Köln. Online verfügbar unter <http://www.verlagdrkovac.de/978-3-8300-6094-9.htm>.
- Hasebrink, Uwe (2012): Die Rolle der Eltern im Kinder- und Jugendmedienschutz. In: Kinder- und Jugendschutz in Wissenschaft und Praxis : KJuG 57 (3), S. 76–80.
- Hasebrink, Uwe; Schröder, Hermann-Dieter; Schumacher, Gerlinde (2012): Kinder- und Jugendmedienschutz aus der Sicht der Eltern. Ergebnisse einer repräsentativen Elternbefragung. In: Media-Perspektiven (1), S. 18–30.
- Hein, Sandra (2012): Kinder- und Jugendmedienschutz. In: Gruppenpuzzle - Pflegewissenschaft.
- Homer (2010): Odyssee. In der Übertragung von Johann Heinrich Voß. 5. Auflage. München: Deutscher Taschenbuch Verlag.
- Jäckel, Michael (2005): Medienwirkungen. Ein Studienbuch zur Einführung. 3. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss. (Studienbücher zur Kommunikations- und Medienwissenschaft).
- Junge, Thorsten (2013): Jugendmedienschutz in der Bundesrepublik Deutschland (ab 1949). In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 41–61.
- Junge, Thorsten (2013): Jugendmedienschutz und Medienerziehung im digitalen Zeitalter. Eine explorative Studie zur Rolle der Eltern. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden GmbH (Medienbildung und Gesellschaft, 24).
- King, Geoff (2005): American Independent Cinema: I.B.Tauris.
- Kracauer, Siegfried (1985): Theorie des Films. Die Errettung der äußeren Wirklichkeit. Frankfurt am Main: Suhrkamp Taschenbuch Verlag.
- Kückner, Christoph (2008): Jugendmedienschutz in Europa. Ein qualitativer Vergleich und eine Suche nach gemeinsamen Perspektiven am Beispiel von Deutschland, Frankreich und den Niederlanden. Bachelorarbeit. Universität Augsburg, Augsburg. Philosophisch-Sozialwissenschaftliche Fakultät, zuletzt geprüft am 02.06.2013.
- Kunczik, Michael (1987): Gewalt und Medien. Köln: Böhlau.
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2010): Medien und Gewalt. In: Ralf Vollbrecht (Hg.): Handbuch Mediensozialisation. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss, S. 373–379.
- Kunczik, Michael; Zipfel, Astrid (2013): Mediengewalt in Film und Fernsehen. In: Henrike Friedrichs, Thorsten Junge und Uwe Sander (Hg.): Jugendmedienschutz in Deutschland. Wiesbaden: Springer VS (Medienbildung und Gesellschaft, 22), S. 297–302.
- Lange, Carsten-Dennis (2013): Lizenz zum Prüfen? Univ, Rheine, Hannover.
- Lazarsfeld, Paul Felix; Berelson, Bernard; Gaudet, Hazel (1969): The people's choice. How the voter makes up his mind in a presidential campaign. 3. Aufl. New York, NY [u.a.]: Columbia Univ. Press.
- Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien. 2. Aufl. Opladen: Westdt. Verl.
- Meyen, Michael (2004): Mediennutzung. Mediaforschung, Medienfunktionen, Nutzungsmuster. 2. Aufl. Konstanz: UVK-Verl.-Ges. (UTB, 2621).
- Ministerium für Bildung, Wissenschaft Jugend; Ständiger Vertreter der Obersten; Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH (FSK) (Hg.) (2009): Wie beurteilen Jugendliche Gewalt im Film? Medienkompetenz und Jugendschutz III. Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft GmbH (FSK). Wiesbaden. Online verfügbar unter http://www.spio.de/media_content/987.pdf, zuletzt geprüft am 02.06.2013.
- Monaco, James (2009): Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien. Überarbeitete und erweiterte Neuauflage. Reinbek bei Ham-

- burg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- Müller, Philipp; Hohlfeld, Ralf (2013): Journalistische Vorstellungen von Medienwirkungen. Dimensionen - Entstehungsbedingungen - Folgen. In: M&K - Medien und Kommunikationswissenschaft 61 (2/2013), S. 166–182. Online verfügbar unter http://www.m-und-k.nomos.de/fileadmin/muk/doc/Aufsatz_MuK_13_02.pdf, zuletzt geprüft am 03.06.2013.
- Oerter, Rolf (Hg.) (2008): Entwicklungspsychologie. 6. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, PVU (Lehrbuch).
- Palmgreen, Philip (1984): Der „Uses-And-Gratification-Approach“. Theoretische Perspektiven und praktische Relevanz. In: Rundfunk und Fernsehen.
- Persson, Per (2003): Understanding Cinema. A Psychological Theory of Moving Imagery. Cambridge: Cambridge University Press.
- Postman, Neil (1996): Das Verschwinden der Kindheit. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Preiss, Raymond W. (Hg.) (2007): Mass media effects research. Advances through meta-analysis. Mahwah, N.J.: L. Erlbaum Associates (LEA's communication series).
- Robert Fischer (Hg.) (2009): André Bazin: Was ist Film? Zweite Auflage. Berlin: Alexander Verlag.
- Schell, Fred; Stolzenburg, Elke; Theunert, H. (1999): Medienkompetenz. Grundlagen und pädagogisches Handeln. München: KoPäd (Reihe Medienpädagogik, 11).
- Schweiger, Wolfgang (2007): Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung. 1. Aufl. Wiesbaden: VS, Verl. für Sozialwiss (Lehrbuch).
- Seel, Martin (2003): Ästhetik des Erscheinens. 1. Aufl. [Frankfurt am Main]: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbuch Wissenschaft, 1641).
- Shadoian, Jack (2003): Dreams and Dead Ends. The American Gangster Film. New York: Oxford University Press.
- Six, Ulrike (2008): Medien und Entwicklung. In: Rolf Oerter (Hg.): Entwicklungspsychologie. 6. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz, PVU (Lehrbuch), S. 885–955.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer (Beck'sche Reihe).
- Stath, Georg (2006): Jugendmedienschutz im Bereich der Filme und Unterhaltungssoftware. Eine juristische Bestandsaufnahme anhand des neuen Jugendschutzgesetzes. Berlin, Münster: Lit (Recht der Informationsgesellschaft, 5).
- Theunert, Helga (1996): Gewalt in den Medien - Gewalt in der Realität. Gesellschaftliche Zusammenhänge und pädagogisches Handeln. 2. Aufl. München: KoPäd-Verl. (Reihe Medienpädagogik, 6).
- Trepte, Sabine (1999): Forschungsstand der Medienpsychologie. In: Medienpsychologie 11 (3), S. 200–218.
- Uhrig, Meike (2010): Ist die Katharsis-Theorie zu retten? In: Publizistik 55 (1/2010), S. 5–22.
- Vogler, Christopher (1998): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Frankfurt am Main.
- Vollbrecht, Ralf (Hg.) (2010): Handbuch Mediensozialisation. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verl. für Sozialwiss.
- Winterhoff-Spurk, Peter (1999): Medienpsychologie. Eine Einführung. Stuttgart u.a.: Kohlhammer.
- Zillmann, Dolf (2004): Emotionspsychologische Grundlagen. In: Gary Bente, Roland Mangold und Peter Vorderer (Hg.): Lehrbuch der Medienpsychologie. Göttingen [u.a.]: Hogrefe, S. 102–123.

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Mittweida, 12.08.2013

Falk Pötz